闘劇魂がわななく闘劇'09映像特集号！

平成21年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第10巻 第11号 通巻114号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2009 November No.114
特別価格 1,150yen

●世界最大の格闘ゲーム大会
闘劇'09の劇熱映像を最速収録!

あの熱き日が蘇る! 白熱の激戦を目撃せよ!!

幾多の闘劇覇者が集う
大激戦を制したのは!?

STREET FIGHTER Ⅳ

カプコン系だけでなく、『バーチャファイター』シリーズや『KOF』シリーズをプレイする「他ゲー勢」が多数参戦し、闘劇優勝の実績を持つプレイヤーが何と12人も集結! さらに、カプコン公式全国大会で優勝した「伊予」も加わる大激戦に! 勝ったのは本命の【ウメヌキ】か? それとも……!?

本命多数! 予測不能の
トーナメントを制したのは?

複数タイトル出場&連覇に期待のかかる「ふ～ど」、「板橋ザンギエフ」チームをはじめ、各地から優勝候補に挙げられる強豪が集結した、今年の決勝大会。攻め重視の激しいバージョンで、最初の覇者に輝いたのはいったいだれだ?

●三国志大戦のカードイラストでおなじみ
『戸橋ことみ』先生の描き下ろしイラスト!!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

●「ウメハラ的格ゲー上達論」もいよいよ佳境!!
ウメハラコラム・道

●杏野はるな×女性ゲームプレイヤー対談!
第一回目は闘劇'09準優勝『ねこセンサー』さん
杏野はるなの
Lady's Gamecenter

●話題の新作、イチから教えます!
読めば疑問解決!!

[ボーダーブレイク]徹底ガイド

特集1: 対戦型シューティングにのめり込め!

●新バージョン最速詳解!

旋光の輪舞 DUO ver.2.00特集 "The New Order"

特集2: データを集結!!

●フレームデータでさらなる高みを目指せ!
[Virtua Fighter5 R]
データ集・第一弾

●続・とことんDemon Bride
[デモンブライド]
技データ集続報

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT
KOF SKY STAGE
LORD of VERMILION Ⅱ
アヴァロンの鍵ONLINE

開幕
FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV
and more...
Romancing SaGa 2
ロマンシング サ・ガ
and more...
MAGIC The Gathering
TM and ©Wizards of the Coast.
and more...
超豪華ゲスト使い魔カードが衝撃の参戦！

THE KING OF FIGHTERS
KOF 15th
ANNIVERSARY
©SNK PLAYMORE
TAITO Type X
KOF、
空へ。
KOF
SKY STAGE
TM
COMING THIS WINTER!
縦スクロールシューティング“KOF スカイステージ” 今冬、アーケードに登場!

eX-BOARD
戦処女始動ー
ウァルキュリャ
「私はもう、誰も殺さなくていい……」
ARCANA HEART 3
アルカナハート

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

CONTENTS —目次—

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン：Smile Studio(福島トオル)

2009 NOVEMBER No.114

BORDER BREAK
©SEGA

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの**色付き数字**が、アンケートに記載する番号です。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

応募締切 2009年10月29日(木)当日消印有効

PRESENT —賞品—

1 ブレイブルー ノエル抱き枕カバー(アークシステムワークス提供)1名
2 このは・変わり身の術ぬいぐるみ(ムービック提供)2名
3 デモンブライド 缶バッジ(エクサム提供)2種セット5名
4 デモンブライド キャラクターソング Innocent love / DAYLIGHT MOON ver.零彗(ダスネットワークス提供)5名
5 『鉄拳6』(Xbox360版)(バンダイナムコゲームス提供)1名
6 『鉄拳6』(PS3版)(バンダイナムコゲームス提供)1名
7 beatmania ⅡDX 16 EMPRESS +PREMIUM BEST(PS2版)(KONAMI提供)3名
8 R-TYPE TACTICS Ⅱ -Operation BITTER CHOCOLATE-(PSP)(アイレム提供)1名
9 豪血寺一族 先祖供養 ポスター(アトラス提供) 10名様
10 旋光の輪舞 DUO サウンドトラック(スーパースィープ提供)1名
11 Last Brave ~go to zero(Artist:MECHANiCALPANDA)(ジェネオン提供)1名
12 THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 01 水谷絵理(コロムビアミュージックエンタテインメント提供)1名
13 ゲーセンはじめて恋物語(文芸社提供)1名
14 LORD of VERMILION「PRオーディン」(スクウェア・エニックス提供)10名
15 戸橋ことみ先生描き下ろし サイン色紙(編集部提供)1名※詳細は74ページを参照。
16 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供)2枚セット5名
17 ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供)2枚セット5名
18 ニンテンドーDSi(編集部提供)2名 ※色は選べません。
19 プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません。
20 特製図書カード(編集部提供)10名※絵柄は時期によって変わります。

A 黒執事エクストラフィギュア(セガ提供)2種セット2名
B ヱヴァンゲリヲン新劇場版 ヴィネッティアム センター・オブ・TOKYO-3(セガ提供)2種セット2名
C これが私の御主人 エクストラフィギュア メイドグレネイダー(セガ提供)2種セット2名
D リトルバスターズ!エクスタシー ビッグバスタオル(ジパング提供)2種セット3名
E リトルバスターズ!エクスタシー 立体マウスパッド(ジパング提供)2種セット3名
F 仮面ライダーW ソフビキーホルダー(バンプレスト提供)3種セット3名
G モンスターハンター 肉球型クリーナーぬいぐるみストラップ(バンプレスト提供)5種セット3名
H マクロスF(フロンティア) 組立式DXフィギュアVol.2(バンプレスト提供)3名
I リラックマ ラグジュアリーパーティーグラス(システムサービス提供)2種セット2名
J 魔法少女 クリィミーマミ ビッグフィギュア Part2(システムサービス提供)2種セット2名
K Key10thメモリアル メモリアルコレクションフィギュア1(フリュー提供)3種セット2名
L スター・ウォーズ ダースベーダークロックフィギュア(タイトー提供)1名
M 豆しば おしゃべりするよ!マスコット(タイトー提供)3種セット1名
N とらドラ!リアルフィギュア(タイトー提供)2種セット2名

※プレゼント番号A~Nの写真は、72~73ページ参照。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

ついに稼働を迎えた、セガが満を持して送り出すこの秋の超話題作『ボーダーブレイク』。今月は、これから始める人や初心者からベテランパイロットまでフォローする、大ボリュームでお届けするぞ!!

Text：OYZ、伊勢猫、がーくん、黒鉄タカスエ、ケンちゃん

ボーダーブレイク

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：ネットワークロボットウォーズ
■操作方法	：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日	：9月上旬（稼働中）
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワークシステム	：ALL.Net

『ボーダーブレイク』とは？

セガが次期業務用ゲーム汎用基板"RINGEDGE"の第1弾として放つのが、この秋、最大の注目作である『ボーダーブレイク』。最大20人が同時に参戦できる、全国ネットワーク対戦が特徴のハイスピードロボットチームバトルだ。20人が二つのチームに分かれて、一つのフィールドの中で入り乱れる本作、戦いの中で出会う仲間と協力し、チームの勝利を目指そう。また、プレイデータを保存できるICカードにも注目したい。プレイ中に入手できるアイテムを使い、パイロットの容姿や、二足歩行型汎用兵器"ブラスト・ランナー"を自由にカスタマイズできるのだ。

簡単な操作でブラスト・ランナーの激しいアクションが楽しめる本作。全国に散らばるパイロットたちと協力して、戦場を駆け抜けよう！

『BB』ここに注目!! 最大20人参加の全国通信対戦!!

セガが誇るネットワークサービス"ALL.Net"により、アーケード初の10vs.10、最大20人同時対戦が楽しめる本作。全国のゲームセンター、アミューズメント施設にある全ての筐体が、ネットワークにリンクしてつながっているため、対戦相手が居ないという心配が皆無なのだ。全国に散らばる仲間と協力して、敵の本拠地である"コア"を攻撃し、機体をカスタマイズするのに必要となる素材、"ニュード"の奪取を目指せ！

機体やキャラはカスタマイズ可能！

ICカードを使えば、機体やプレイヤーの分身となるキャラ（アバター）を自由にカスタマイズできる。機体の性能を自分好みにチューンナップするのはもちろん、アバターの見た目をカスタマイズすれば、自分の個性をアピールできるぞ！

敵の本拠地の"コア"を攻撃するのが目標となる。自ら突撃するか、それとも味方の支援に徹底するか、プレイスタイルはキミ次第だ！

敵の撃破だけでなく、味方機の回復や敵施設の破壊など、直接的な戦い以外でもチームに貢献できるのが魅力だ。

『BB』ここに注目!! いつでも遊べる！一人でも安心!!

本作は「コインを投入して1回プレイ」といったスタンダードな料金体系ではなく、ゲームポイント（GP）を購入して遊ぶのが特徴だ。このGPはバトル中1秒につき1ずつ減少していき、ゼロになるまでプレイ可能。だれでも一定時間安心して遊べるのがポイントなのだ。一人でゲームセンターに訪れても簡単に参戦でき、また撃破されてもGPは減らずすぐに復活できるので、気負わず気軽にプレイを楽しもう。

戦場にはいつでも参加可能。自由に抜けることもできるため、自分のペース、時間に合わせて気軽にプレイできる。

親切設定で初心者でも安心!!

ブラスト・ランナーは、機体移動を担うLグリップと、視点や照準を調整するRグリップで操作する。複雑そうに見えるが、一度チュートリアルをプレイすれば大体の感覚をつかめるほど直感的なので、気軽にチャレンジしてみよう。

ゲームルール、基本操作を教えてくれるチュートリアルも充実しており、ゲームのルールを把握しやすい。

『ボーダーブレイク』への系譜を探る!

アーケードゲーム ロボット 多人数対戦の歴史

ここでは「ロボット」と「多人数対戦」に焦点を当て、過去アーケードに登場したタイトルを紹介。『ボーダーブレイク』に至る歴史のつながりを感じ取ろう!

Text：黒鉄タカスエ

※メーカーの表記は稼働当時のものです

ロボットゲーム

ロボットをプレイヤーが操作してプレイするタイプのゲーム。横スクロールアクションや対戦など、そのジャンルは多岐にわたる。

アーケードロボットゲームの礎を築いた作品

フォーメーションZ（1984年／ジャレコ）
ギャラクティックウォーリアーズ（1985年／コナミ）
マグマックス（1985年／日本物産）
メタルソルジャーアイザックII（1985年／タイトー）

80年代中盤、ロボットを主人公として変型や合体といったギミックを取り入れた作品が多数登場した。『フォーメーションZ』は、飛行形態とロボット形態を切り替えながら進む横シュー。『ギャラクティックウォーリアーズ』は3機のロボットから1機を選び、1対1で敵ロボットを倒す格ゲー要素を持ったアクション。『マグマックス』は戦闘機が回収したパーツと合体し、最終的にロボット形態になる横シュー。『メタルソルジャー アイザックII』は、ダメージを受けると飛行形態になるロボットを操るアクションシューティングだ。

ハードな設定のSFアクション

ファイネストアワー
（1989年／ナムコ）

シグナスといロボットが主人公の、横スクロールアクションシューティング。ゲージ消費制のバーニアや、照準を切り替えて敵を狙うシステムが特徴的。ハードなSFの世界観や設定も当時人気を博した。

©1989 NBGI

©1991 DATA EAST CORPORATION

アーケードロボットゲームの革命児

ウルフファング
（1991年／データイースト）

各4種のサブウェポン、アーム（近接）ウェポン、レッグパーツを組み合わせて自機をカスタマイズできる横スクロールアクションシューティング。パターンの豊富さや作り込まれたゲーム性で、今なお根強い人気を誇る。

多人数対戦ゲーム

四人以上でのチーム戦やバトルロイヤルが可能なタイトル。ここでは特に、FPS・TPS的な要素を含んだものを中心に紹介しよう。

※FPS＝First Person Shooting（一人称視点シューティング）、TPS＝Third Person Shooting（三人称視点シューティング）

早過ぎた(?)FPS風ガンシュー

GUNBUSTER
（1992年／タイトー）

ガンシューティングにスティックでの移動要素を加えた、当時としてはかなり斬新な作品。一つの筐体に四つの銃と2本のスティックがあり、2チームに分かれて対戦できる点も目新しかった。

3D空間での本格派射撃戦

サイバースレッド
（1993年／ナムコ）

©1993 NBGI

ビークルと呼ばれる戦車を2本のスティックで操作し、ポリゴンで作られたフィールド上で対戦する3Dシューティング。対戦格闘全盛期に登場し、注目を集めた。1994年には続編『サイバーコマンド』がリリース。

そう快感バツグンのロボットアクション

パワードギア（1994年／カプコン）

カプコンのお家芸ともいえるベルトスクロールアクションで、巨大ロボット（ヴァリアント・アーマー＝VA）が主人公。倒した敵VAの武器や脚部パーツを奪って装着し、パワーアップできるのが特徴だ。1995年には、世界観を同じくする対戦格闘『サイバーボッツ』が登場した。

3D対戦ロボットゲームの金字塔

電脳戦機バーチャロン（1996年／セガ）

2本のスティックで機体を操作し、1対1で戦う3D対戦ゲーム。カトキハジメ氏デザインによるロボット（バーチャロイド＝VR）や、秀逸な対戦バランス、スピーディーな展開が人気を呼んだ。

また1998年には続編『オラトリオ・タングラム』が、2001年には2対2のチーム戦となった『フォース』が登場。『フォース』では磁気カードに対応し、戦績の記録や新規機体への乗り換えが可能だった。

写真左：「電脳戦機バーチャロン」©SEGA CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME
写真右：「電脳戦機バーチャロン フォース」©SEGA CHARACTERS ©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

本格派FPSがアーケードに
アウトトリガー
（1999年／セガ）

実質的にアーケード初となる本格派FPS。キャラクターの移動と攻撃を二つのトリガー付きレバーで、照準・視点操作をトラックボールで操作する。最大四人でのバトルロイヤルとチーム戦が可能だ。

©SEGA

DCコミックのヒーローが大集合
SPAWN -In The Demon's Hand-
（2000年／カプコン）

アメコミ（DCコミック）のスーパーヒーローたちが激しいバトルロイヤルを繰り広げる、四人対戦が可能なアクションゲーム。TPSに近い後方視点だが、操作にはアーケードでおなじみの8方向レバーとボタンを使用。アクション性の高さが特徴だ。

人気作をバトルロイヤル化
スパイカーズバトル
（2001年／セガ）

四人まで同時プレイができる、バトルロイヤル形式の対戦アクションゲーム。フィールドに落ちているさまざまな武器を拾って攻撃が可能。四人協力プレイで人気を博した『スパイクアウト』の操作性や世界観を引き継いでいる。

©SEGA

アーケードネットワークゲームの草分け
Quest of D
（2004年／セガ）

ネットワークを通して四人協力プレイが可能なアクションRPG。ICカードでのデータ保存や携帯サイトとの連動など、新たな試みが多く見られた。最新バージョンの『Quest of D The Battle Kingdom』からは、プレイヤー同士の対戦も可能となった。

©SEGA

流行に乗り遅れるな!!
各業界からの注目の声

ロボット大好きゲーマー　田渕 健康

『バーチャロン』は先鋭的なデザインの機体で固められていたのに対し、『ボーダーブレイク』の機体群はマッシヴで漢臭いミリタリー風味。世界観と相まって、オイルと硝煙のカホリが漂ってきそうな重厚さがいいですな。

『バーチャロン フォース』『すごカナ2』トッププレイヤー　殿
※『バーチャロン』でのプレイヤー名は「SER」

自分好みにカスタマイズした自機で戦場を駆け巡る。これだけでも、ロボゲー好きならやらない手は無いでしょ！　闘劇のためロケテストは見送っていましたが、脳筋な私は強襲兵装にワクワクしながら正式稼働を楽しみにしています。

人気アーケードFPSトッププレイヤー　AKATUNA

戦果が別分野のポイント3種合計で評価される点が、特に面白いと感じました。兵装ごとの長短所を補い合って勝利を目指せば、自然と各分野の戦果も付いてくる。さらに兵装ごとの役割や特徴、立ち回りの区分が明確化していけば、楽しみの幅がより広がり、数多くのプレイヤーが楽しめると思います。今後の展開にも期待です。

レトロゲームアイドル　杏野 はるな

こんにちは、杏野 はるなです。AOUショーで気になっていた『ボーダーブレイク』がついに正体を現しましたね♪　世はTPS系ゲームの戦国時代。はるなは他社さんのTPSも多くプレイしていますが、最後に勝つのはシステムの奥の深さ、当たり判定などの細かい調整です。はるなは『ボーダーブレイク』に多大な期待を寄せておりますぞ～♪　不況といわれる「ボーダー」をぜひ壊してほしいです。

対戦型シューティングの新境地
旋光の輪舞
（2005年／グレフ）

ランダーと呼ばれる人型の自機を操り、1対1で戦う対戦型のアクションシューティング。個性的なキャラクターに目を引かれるが、ランダーにも細かな設定が用意されており、メカモノが好きなプレイヤーからも注目された。2009年には続編『旋光の輪舞DUO』が発売。

そして今、『ボーダーブレイク』が誕生!!

そして、機体のカスタマイズや最大10対10の全国オンライン対戦を実現した『ボーダーブレイク』が、2009年ついに登場。これまでに登場してきた多人数対戦、ロボットゲームを継承しつつ、新たなステージへと突入する！

開発スタッフに聞く

『ボーダーブレイク』の魅力とは？

ついに9月上旬から全国店舗で順次稼働スタートとなった話題の最新作『ボーダーブレイク』。その開発に携わってきたトップ3へ向け、稼働直前インタビューを敢行。 そこで語られる本作品の持つ魅力とは……？

聞き手:伊勢猫

遥かなる境界を越えて切り開かれた新境地

―近年、コンシューマでも認知度が高くなったFPSやTPSといったジャンルですが、そのアーケード開発へチャレンジするに至った経緯とは？

下田　以前にセガとしては『アウトトリガー』といったチャレンジを試みたワケですが、一部で「10年時代が早かった」と評される結果に終わりまして……(苦笑)。とはいえ、自分たちが大変面白いと感じていたモノを、より多くの人たちに伝えたいといった想いは常にあって、そろそろ時代も追いついて来たのではないかと。経緯というよりも企画がスタートした大本にあるのは、もっと多くの人たちと遊びを共有したい気持ちだと思います。

三上　「なぜアーケードで出すんだ？」といった意見はよく耳にするんですが、自分たちにとっては別におかしなことじゃないんですよね。例えば麻雀もそうだと思うんですが、それこそネット上なら無料プレイだってできる。でも、ゲームセンターで遊んでもらえている現状を考えれば、提供の仕方さえ工夫すれば遊んでいただけるハズだと。

叶　そういった意味でもロケテストの好評は、FPSライクなゲーム性がアーケードでもいけるという確信につながりましたね。全国稼働からが新たな闘いなんだろうな、っていう感じですけど(笑)。

―斬新なアイデアが多い本作ですが、中でも「ゲームポイント」(以下、GP)はどのような着想から？

叶　目の前に戦場があって、そこへプレイヤーが手軽に参加できて、止めたいときに退出可能なシステムを実現させたかったんです。ところが、従来からの「1プレイ100円」といった課金システムだと、どうやっても20人といった多くのプレイヤーをマッチングさせるのが困難だったんですよね。

下田　実際に試算した感じだと、マッチングの待ち時間だけで10分ぐらい掛かってしまうんです。

叶　やっぱり一番のコンセプトは多人数対戦だったので、それを最優先した途中参加であり、結果として時間制のGPシステムになった感じですね。

三上　対戦格闘ゲームのように、うまい人が長く遊べるっていうのもアツいと思うんですよ。けれど、うちのタイトルぐらいはうまい下手に関係無く、遊べてもいいんじゃないかと。ただ、ビジネス的はツライ部分でもあるので、カスタマイズするときだけはちょっとだけ多めにくださいと(笑)。

―グリップ型の専用コンパネにイヤホンジャックと、かなり筐体周りも凝った形の作りですが？

下田　筐体で徹底してこだわったのは、やはり操作系全般です。集団の対戦ゲームではいかに相手を狙うか、いわゆるポインティングデバイスが重要なのですが、それをアーケードへどうやって持ってくるかは試行錯誤の繰り返し。それこそハンドル式からズーム式まで、あらゆるデバイスを試してみて、やはりマウス以上のポインティングデバイスは無いといった結論に。ただ、あまりマウスと呼ばないでいただけるとありがたいです(笑)。そしてもう一つが、タッチパネル方式のチャットアイコンです。現在、PCなどの主流はボイスチャットへ移行していますが、やはり慣れていない人は抵抗感も強い。そこでもっと気軽にやり取りできるよう、タッチパネル方式を採用してあります。

叶　ロケテストとかでも全然知らないプレイヤーに作戦提案のチャットを発信して、「了解」とか返答をもらえると自由に会話できる環境では味わえない妙な快感があったりして(笑)。

三上　チャット部分も今後バージョンアップする予定ですけど、ちょっとさじ加減が難しいというか。チーム内の空気を読んでいくような、微妙な意思疎通の雰囲気は大事にしていきたいですね。

『BORDER BREAK』～Back Story～

西暦20XX年――増え続ける世界人口により深刻なエネルギー不足に直面した人類は宇宙空間にその解決策を求めた。

「ソルテ計画」――国際研究機関「GRF」による、太陽系全域を対象とした新資源探索プロジェクトである。軌道上の巨大研究施設「エイオース」を軸として行われたこの計画は、10年の後、ついにある物質の発見をもって実を結ぶ。

「ニュード」――そう名づけられたその物質は、高いエネルギー効率と、自己増殖性を併せ持つ性質から、エネルギー問題への救世主として脚光を浴びる一方、人体への高い毒性という負の側面はGRFによって隠蔽された。

そんな折、エイオースを襲う突然の爆発事故。爆散した施設の一部とともに、貯蔵されていた大量のニュードが地上に落下してしまう。ニュードの毒が地上を蝕み、恐怖と不安におののく人々。他組織へのニュード拡散を怖れたGRFは、大規模な回収作業を開始する。一方、事故によるGRFへの不信感は国際的な抗議運動へと発展し、反GRF組織「EUST」が発足。ニュード汚染の除去と平和利用のための活動に乗り出す。ニュードを奪い合う2組織の対立は、ついに二足歩行型汎用兵器「ブラスト・ランナー」とその搭乗者「ボーダー」を使った武力衝突に発展。そして今、一人の新鋭ボーダーが戦場へ降り立つ……。

「面白いと感じたモノを、より多くの人に伝えたい」

メイン・プランナー
叶良樹
ゲーム仕様を取りまとめるプランナー。ディレクターの無茶な注文が悩みのタネとか？

プロデューサー
下田紀之
プロデュース業務を担当する仕掛け人。本作に込められた想いは、並々ならぬモノがある。

ディレクター
三上岳彦
ゲーム内容の方向性から進行管理まで、開発チームを統括するディレクターとして参加。

だれもが心に想い描く 等身大の手が届く未来

——随所にSF的なモチーフを取り込んだ本作ですが、どういった発想から舞台設定を近未来に？

叶　まず、世界観を開発チーム内で検討したところ、いろんなプレイヤー層が没入できる時代設定を考えました。近年、自立歩行型ロボットの開発状況は日進月歩。そういったリアルな時代背景を受けて、50年後くらいの近未来が世界設定となっています。ただ、ブラストのアクションを実現できる動力源は存在しません。そこで未知の資源「ニュード」が発見されるSF的な世界観を構築していきました。「ニュード」が血液のように全身を循環しながら機体を動かす設定ありきで、フィールド上には植物が地を這ってるかのように「ニュード」が結晶化していたりと、舞台設定を広げていきました。

——「ブラスト・ランナー」が兵器として描かれるのも、そういったリアル志向がベースにあると？

三上　当初から多人数対戦型と決めてあったので、ヒーロー的な存在が欲しかったワケじゃなかったんですよ。こうスーパーロボットが勢ぞろいみたいな感じは、ちょっと違うだろうと（笑）。一兵士としての立ち位置というか、まだ世間には公表されてないけど、「自衛隊が倉庫でこっそりと作っていました」みたいな、泥臭さが基本コンセプトだったりもします。まあ、将来的にはハイエンドなパーツを出さざるを得ない側面もありまして……、最初はみんな量産型でいいよってスタンスですね（笑）。

——その搭乗者となる「ボーダー」が、対戦ごとに所属する勢力のチームが変わっている理由とは？

叶　ゲーム開始時に金髪のシステム・オペレーターが居るんですけど、あの女性は民間企業の傭兵を斡旋している会社の人。で、プレイヤーをGRFとEUSTに仲介しているって設定があったりします。

さらなる進化を続ける もう一つの仮想現実

——少し気が早い質問かもしれませんが、今後の運営方針について可能な範囲でお聞かせください。

三上　期間をあけての大幅なアップグレードだけを重視した開発は考えていなくて、ある程度コンスタントに新しい要素を追加していく予定です。もちろん大がかりなバージョンアップは、また別の話になると思いますが、遊んでもらっているプレイヤーたちのモチベーションが途切れないようにしたいなと。

叶　ロケテストで要望が多かった携帯コンテンツとの連動については、なるべく早く実装できるよう現在も鋭意準備中。明確な時期まではお答えできませんが、ご期待くださいといった感じですね。

——ではインタビューの締めとして、本誌読者とボーダーたちへ向けたメッセージをお願いします。

叶　だれでも楽しめるって、一言に尽きると思うんですよ。アクション系のゲームがちょっと苦手だなって思う人も、とにかく一度プレイしていただければ、「あ、これなら自分にも楽しめる！」といった実感が持てるハズ。ちょっとした空き時間の1プレイから、じっくりと腰を据えたやり込みプレイまで、いろんな人が共存可能なツールに仕上げたつもりなので、幅広い層のプレイヤーに『ボーダーブレイク』を遊んでもらえるとうれしいですね。

三上　新しい筐体や基板といったハード面だけに止まらず、セガの総力を結集した『ボーダーブレイク』は、自信を持って遊んでいただけるタイトルに仕上がったと自負しています。上手な人同士の熱いバトルはもちろんだけど、プレイヤースキルに関係無く、充実した満足感が得られるゲームなので、興味がある人はぜひ一度触っていただければと。コンスタントにバージョンアップもやっていきたいので、末永くよろしくお願いしますね。

下田　ボーダーブレイクは、自分好みなスタイルを追求できるゲームとして開発しています。ほかには無い独自の戦術や作戦を生み出していくのが面白く、またそれがほかのプレイヤーのスタイルとばっちり絡み合ったときに最高の気持ち良さを得ることができます。ボーダーたちと、あるときは仲間、またあるときは敵同士となって、戦場を駆け巡る日々をとても楽しみにしています。一期一会のドラマチックな戦場を共に戦い抜いていきましょう！

——本日はお忙しい中、ありがとうございました。
（2009年8月某日／セガ本社にて収録）

話題の新要素も近日公開!?

ロケテストの段階からオープニングムービーでも判明していた新たなマップや武器＆パーツなどの追加要素だが、「プレイヤーの状況を見ながらですが、順次追加していく予定ですよ」とは三上氏の談。さらに現状で判明している新マップ「第3採掘島」とは別に、従来のマップでも「プラントなどの施設配置を変えた、まったくの別バージョンがあるんですよね」とは叶氏の談。どうやらマップに付随したサブタイトル（スカービ渓谷ならば～戦線突破～）が配置バージョンを示しているらしく、こちらについても状況を見ながら追加されていくとのこと。なお、詳しい公開時期までは未定とのことだったが、全国店舗における稼働状況から察するに近日公開も十分ありそうだ。

次ページからは詳しくゲームを紹介！

鬼教官 ブンブン丸の 新兵特別訓練場

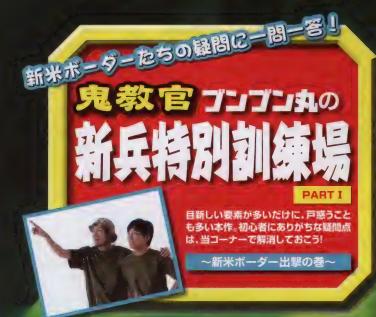
PART I

目新しい要素が多いだけに、戸惑うことも多い本作。初心者にありがちな疑問点は、当コーナーで解消しておこう!

～新米ボーダー出撃の巻～

特別訓練場の登場人物

Profile：[illegible]ランボーダー。[illegible]を持つ[illegible]内容は実戦[illegible]

Profile：このテのゲームは某ガンダム程度しか経験の無い、新米ボーダー。本作を20人バトルロイヤルと勘違いしているくらい分かっていない。

BLOGもチェック! 9月の正式稼働に合わせて、ファミ通.comで「千代田区三番町小隊 ルーキーボーダーズ 戦闘報告書」がスタート! こちらも要チェック!?

http://www.famitsu.com/

Q1 プレイしたいけど必要になるモノはなに?

A1 手ぶらのお試しプレイはできるが、プレイデータを記録可能な専用ICカードの購入で、遊び方の幅が大きく広がる。1枚300円で購入できる専用ICカードについては、筐体近くに設置してある販売機で購入可能。店舗内に見当たらない場合には、店員さんに聞いてみよう。

また、専用筐体にはヘッドホン端子が標準装備されており、持参したイヤホンなどを接続可能。音声メッセージや効果音などは、ゲーム性を高める要素なので、事前に用意しておくのがオススメ。

ICカードの取り忘れはありがちなので注意!

全国対戦でアツくなったとしても、席を立つ前に忘れずチェックしてこそ一人前だ!!

Q2 チームやギルドに未加入だとキツくない?

A2 プレイヤー間の独自コミュニティーこそ存在しているが、ゲーム上で特定のプレイヤーと意図的にチームを組むことはできない。それぞれプレイヤーは、フリーランスの傭兵として全国対戦へ参加する。「GRF」所属チームと「EUST」所属チームに分かれて戦うのだが、戦闘ごとにランダムで所属チームがマッチングされる。なお、戦闘終了後に「再戦」を選んだ場合のみ、前回と同じプレイヤー同士で全国対戦が可能に。ただし、再戦の場合であっても、ランダムで所属チームが決定される。

"野良チーム"だからこそ最低限のマナーは守れ!

こだわりと自分勝手な行動は別モノ。どんな戦場でも常に一期一会の精神で臨むべし!

一問一答 番外編 **パイロットで機体性能って変わるの?**：ICカード作成時に選択可能なキャラクターは、男性5タイプ＋女性4タイプの全9タイプが存在。一般的にアバター（＝プレイヤーの分身）と呼ばれているが、その選択によって自機性能が変化することは無い。なお、ICカードに一度登録したアバターの種類は、機体と違って変更できない仕様なので注意すること。

Q3 いまから始めてもフルボッコにされない?

A3 全国対戦はプレイヤーの階級クラスを基準にマッチングされるため、まずワンサイド・ゲームのような展開は起こらない。原則的に同じクラス同士が優先されるため、極端に力量の離れたプレイヤーとマッチングする可能性はごくわずか。ゲームの性質上、いわゆる「サブカード」のメリットが極端に少ないため、いわゆる初心者狩りも横行していないハズ。また、初心者となるクラスD5の期間中は、敵チームがすべてCPU相手となる「集団演習」なので、周囲を気にせず基本操作などを練習できる。

まずはガイドブックで基本事項をチェック!
必要最低限の知識は、備え付けの小冊子で再確認! 不安ならチュートリアルで学べ!!

Q4 初心者なんだけど味方に迷惑かからない?

A4 プレイヤースキルが全く影響しないわけではないが、チームの勝敗に撃破や大破といった撃墜数が与える影響は微々たるモノ。あくまでも戦闘行為は手段であって、敵コアの破壊こそが勝敗を決める作戦目的。立て続けに大破された場合でも、コア攻撃が1回でも成功すれば挽回可能。

もう一方では個人戦績が別枠に用意されているため、優秀なプレイヤーなら敗戦しても相応の評価と報酬を獲得できる。大破を全く気にしないのは問題だが、あまり神経質になる必要は無い。

敵機との戦闘行為だけが勝利への貢献にあらず!?
直接的な戦闘だけでなく、後方支援も必要不可欠。自分に合ったスタイルを探し出せ!

Q5 タッチパネルって一体なんですか?

A5 アーケードゲームではなじみが薄いかもしれないが、タッチパネルとは画面に触れるタイプの入力デバイスのこと。本作の場合は対戦画面だとRグリップ+Lグリップを主に使うが、選択画面ではタッチパネルで項目を選択&決定することになる。

専用コンパネ+タッチパネルの操作方法は、一見すると難しそうに感じるかもしれないが、実際に併用する状況はチャットアイコン関係のみ。チャットは操作全般に慣れてからでも遅くない部分なので、思ったほどは複雑な操作を必要としないぞ。

選択画面では項目を指先でタッチ!

ICカード作成もタッチパネル操作が基本。左上のボタンには無闇に触れないこと。

Q6 残ったGPってどうなるんですか?

A6 急な用事でゲームを中断したい場合などは、画面左上の×ボタンをタッチ。さらに強制終了を選択すれば、残りGPを素材と変換してゲームを即座に終了できる。ただし、対戦中の場合は、CP(クラスポイント)が減点されるので注意が必要。

基本的にGPと交換される種類はランダムで、残りGPに応じて最大3個の素材を入手可能。ただし、残りGPが少ない状態での作戦離脱だと、素材無しのケースもある。このため、残り100~200GPでカスタマイズを利用→強制終了がオススメだ。

←プレイ中はいつでも強制終了可能だが、対戦中に抜けるとペナルティあり。やむを得ない場合以外は、押さない方が無難だ。

→素材や勲章の所持数は、機体カスタマイズで確認可能。1ランク上の武器&装備などは、余ったGPでも十分に購入できる。

次ページからは、兵装選びチャートと兵装別攻略だ! 読んで一人前を目指せ!

ノリで選べば愛機が決まる（かもしれない!?）カンタン兵装選択チャート

本作のようなタイプのゲームに慣れていないと、自分にはどんな機体・兵装が向いているか判断しにくいもの。ここでは、ちょっと肩の力を抜きつつ、アナタに合ったブラスト・ランナーを、チャート方式で判断してみよう!

START!

Q 君は戦場に放り出された! まずは最前線に出るか!?

フリーランスの新米ボーダー（ブラスト・ランナーのパイロット）となった場面を想像しよう。敵弾飛び交う戦場で、君は前線に立つか？　イエスなら右の矢印へ、「いや、そんなの怖くて普通に無理だから」と思ったら下の矢印へ!

YES → / NO ↓

Q ゲームだから痛くない! 俺はガンガン前進するぜ

そう、弾に当たってもゲームだから痛くない。どうせなら前線で目立ってやろうじゃないのさ!と思ったらイエスへ。「いや〜さすがにゲームといってもやられまくっていたら味方の印象も悪いじゃないっすか……」と思ったらノーへ。ちなみに本作では、敵にやられて大破しても、直接的に味方の迷惑にはならないのだ（親切設計）!

NO ↓

Q 最前線は怖いが、一応戦いに参加する気はある

ぶっちゃけココでノーを選ぶ人は、ごく少数派であると思われる。しかし!　それほどまでに銃口を向けられたくないなら、それはそれで生きる道はある。職人気質でテクニカル、うまくなるには相応の覚悟がいるが、見事一人前になった暁には、影のMVPとして称賛されるかも……!?　とりあえず下に進んでみよう。

YES → / NO ↓

Q 撃たれたくないが、戦場だから仕方がない

いささか自分勝手な気もするが、相手から撃たれず自分だけ攻撃する、それも一応可能。ただし、本作でこれをかなえるには、さまざまな面で苦労することになるぞ。そんな大変な思いを対価にしてでも一方的に攻撃したいならノーへ。たまには撃ちつ撃たれつもしょうがないよね、と割り切れるならイエスへと進もう。

NO ↓

乱戦に参加したくない 恥ずかしがり屋なアナタは 狙撃タイプ

撃ち合いや混戦は苦手だが、自分が攻撃するのはOK……そんな都合のいい兵装があるのかッ!?　あるッ!!　しかし、上で書いたように職人的な精神とスキルが要求されるので、道は険しい。でも大丈夫、向いていないと思ったら、違う兵装に乗り替えたっていいんだヨ!

たったの5分間で簡単に分かる、ゲーム概要と基礎知識

『ボーダーブレイク』の超基本!

「ブラスト・ランナー」と呼ばれる機体へと乗り込み、プレイごとに敵対する「GRF」と「EUST」いずれかの勢力にランダムで所属。敵チームのベースに設置されたコア破壊を目指し、激しいチームバトルが繰り広げられていく、オンライン対応の多人数対戦型ロボットアクション……それが『ボーダーブレイク』だ!

プレイヤーが操作する機体には、4種類の異なった兵装タイプが存在。プレイスタイルや戦況に合わせた使い分けが可能で、重要なポイントとなる。

さらに、機体パーツや武器＆装備を購入すれば、自分だけのオリジナル機体＆兵装にカスタマイズ可能!　機体のカラーリングからアバター（パイロット）の外観まで、幅広いコーディネートのバリエーションも大きな魅力の一つといえよう。

ざっと簡単に説明してもこれだけの要素があって、操作系は一見すると難しそうな感じだが……、そんな心配は御無用!　初心者にも配慮された親切設計なので、まずは本誌や備え付け小冊子を片手に触ってみることをオススメしたい。

←勝敗ルールは「敵コアの破壊」と、いたってシンプル。対戦であると同時に、協力プレイを楽しめる。

シンプルなゲームルールでやり込み要素が目白押し!?

↑最大10vs.10の全国対戦モードがメインで、CPU相手の個人演習モードやカスタマイズ・モードなどもある。

→全国対戦の終了時には、階級ポイントや素材アイテムなどの戦績報酬を獲得。素材はアイテム購入に使える。

BB通信　チュートリアル・モードについて：操作方法＆基本ルールを実地で学べるチュートリアル・モードは、1プレイ260GP固定と操作練習に最適な練習モード。FPSやTPSなどのジャンルに不慣れであれば、「基本操作編」だけはプレイした方がいい。とはいえ、クラスDの期間ならば、チュートリアルを何度でも選択可能。分からない部分を復習する形でも遅くないぞ!

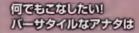
YES

Q せっかくだから俺はこのソードを使うぜ!!

本作はロボット（ブラスト・ランナー）がスゴイ兵器でドンパチするゲームだが、唯一「ソード」という近距離で敵を斬るグレートな武器が存在する。そんなの格好いいハズだから使うしか無いよNE～！　と思った君はイエスへ。いや、俺は撃ち合いの方が好きなんスよね～、という場合にはノーへと進むべし。

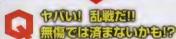
YES

何でもこなしたい！
バーサタイルなアナタは

強襲タイプ

本作唯一の近接武器「ソード」に魅力を感じちゃったアナタ！　もう強襲を使うしかない!!　さらに、移動力が飛躍的に向上するアサルトチャージャーという特別装備もあり、射撃も当然OK。つまり、何でもできるのが強襲なのだ！　いける!!

NO

Q ヤバい！　乱戦だ!! 無傷では済まないかも!?

YES

戦場では、お互いに高性能の兵器で撃ち合うのだから、いずれ被弾するのは宿命。さて、どうせいつか弾に当たるとしたら、君はどうする？　「ん？　回復する手段があるなら、ソレ使えばいいんじゃね？」と思ったら下のノーへ。「撃ち合っても、先に相手を倒せればいいのでは？」と思うなら右のイエスへGOだ。

YES

火力こそ正義！
大艦巨砲主義なアナタは

重火力タイプ

両者が同じ時間だけ撃ち合ったら、火力が高い方が勝つ！　早くもその真理にたどり着いてしまったアナタには、重火力をオススメしよう。機動力は少々難アリながら、その圧倒的火力はきっと君をトリコにするだろう！　撃つべし撃つべし!!

NO

ケ○ル！　ベホ○ミ!!
献身的姿勢なアナタは

支援タイプ

『クエスト オブD』シリーズで僧侶だったアナタ！　某ゲームで狩猟笛使いのアナタ！　これはもう支援で自機も僚機も施設も、片っ端から回復させていくしか無いぞ！　さらに可愛い偵察機も飛ばせて、戦闘以外でチームに貢献可能だ!!

笑って許して

さて、若干……というか相当おふざけ要素に傾いたチャートだったが、君のたどり着いた兵装はドコたっただろうか!?　おふざけとはいえ、せっかくココで運命的な出会いを果たしてしまったのだから、『ボーダーブレイク』を遊ぶ際には一度くらいその兵装を使ってみてほしい。

趣旨は台無しながら、本作では出撃時や再出撃のときに、自由に兵装を替えられるから安心だ（笑）。

全国対戦モードにおける基本的なゲームの流れ

出撃兵装の選択

まずは出撃前の準備として、4種類の兵装タイプから武器＆装備一式を選択。最初は強襲兵装のみだが、プレイ回数を重ねることで重火力・支援・狙撃が順次追加されていく。

出撃地点の設定

兵装を選んだ後は、戦場への出撃ポイントを設定。本拠地のベースや占拠したプラントなど、青色エリアのみ選択可能で、選択エリアの後方へと転送される。

最大10vs.10のチームバトル！

行動不能&大破

敵チームから攻撃を受け続け、自機の耐久力ゲージがゼロになると行動不能＆大破。再起動までに10秒間のペナルティーが科せられた後、再出撃が可能な状態へと移行する。

GPがある限りは、
何度でも再出撃可能に！

残りGPは画面右上の表示で確認可能。ゲームの途中やコンティニュー時に追加できる。

ゲームポイント（GP）とは!?

斬新なアイデアが盛り沢山の本作だが、中でもゲームポイント（GP）制の料金システムは特徴的。ゲーム世界の滞在に必要なプレイ時間を事前購入する、という料金システムで、プレイスキルに関係無く、だれでも購入金額分を楽しめるぞ！

現実時間に換算すると「1GP＝1秒」で、100円なら260GP購入可能。単純計算で４分20秒のプレイ時間となる。

BB通信　**各店舗のハウスルール：**いわゆるハウスルールとは、各店舗に設けられたプレイで必要とされるマナー全般のこと。アーケードTCGでは一般的なことだが、クレジット上限の設定や順番待ちの整理券配布などを実施している店舗がほとんど。知らなかったでは済まされないので、プレイ前に筐体周辺を忘れずチェック！　注意書きを読むことから始めよう。

爆発的な高速移動がウリ!

ブラスト・ランナー乗りこなしマニュアル

強襲 ASSAULT

Text:OYZ

高速移動と、近接攻撃用の強力なソードが強襲の持ち味。敵のコアに単機で突入することもできる、万能タイプだ。

M90 サブマシンガン

デュエルソード

38型手榴弾

アサルトチャージャー

初期武器&装備

強襲・ココが魅力!

- 高速移動で戦場を駆け抜ける!
- ソードでズバッと一撃必殺!
- コア攻撃に対する最有力兵装

機動力に優れている上、ソードによる近接攻撃があるので、ガンガン攻め込みたい人に向いている。「1回の出撃で敵を1機撃破」、これくらいの気持ちで突貫せよ!

最前線で戦うことの多い強襲は、撃破されるのも仕事のうち。集団では、かく乱、陽動など切り込み隊長的な役割。一方、単独行動の場合には、最前線のプラント確保や隠密行動でコアへの単機突入が可能。まさにオールラウンドな兵装だ。

コア攻撃は孤立させてから。敵機に近距離ロックされた場合には、ジャンプ撃ちなどを交えて、敵の攻撃から外れる工夫をしよう

兵装別マニュアル"強襲"基礎編

強襲は将棋でいう"歩"のような存在。どんなに数が居ても邪魔にならず、どの場面でも活躍できる。戦場の中心になる機体だ。兵装で迷っているプレイヤーには、まずこの強襲を使うことをオススメしたい。

基本的には、主武器であるサブマシンガンと副武器である手榴弾を使いこなせればOK。サブマシンガンは、中～近距離での撃ち合いに活躍。中距離で敵がこちらに気付いていない場合には、しゃがみながら撃てばまとまったダメージを与えられるぞ。施設破壊やコア攻撃にも使える万能武器だ。一方、手榴弾は敵の集団や小さな建物の上から投げ込むといい。本作の手榴弾は、若干飛距離が長めに設定されているので、やや遠いと感じる程度の間合いから投げよう。

これでも物足りない人は、補助装備のソードを使ってみよう。若干クセがあり、攻撃後のスキは大きめ。その代わり破壊力は抜群で、特にダッシュ攻撃には一撃必殺の威力がある。ヒット時に吹き飛ぶ敵機を見るのは、かなりそう快だぞ。

そして、強襲の特徴である高速移動のアサルトチャージャー。戦場までの移動時間短縮、コアへの単機突入、逃げる敵機への追撃など、その用途は多岐にわたる。汎用性抜群、組み合わせ無限大の移動装備だ。

兵装特徴解説

手榴弾

射撃方式	投てき

放物線を描きながら飛ぶ手榴弾。時限信管により一定時間後に起爆し、爆風によってダメージを与える。敵の近くで爆発させて直接攻撃するほか、建物の影に隠れた敵をいぶり出すのに有効。放物軌道を利用し、高い位置の敵や壁向こうの敵もけん制できる。

なお、武器の種類によって飛距離、爆発範囲、起爆時間などが大きく違う。

高台の上に居る敵も手榴弾なら放物軌道で攻撃しやすい

デュエルソード

効果	近接戦闘

ソードによる斬撃は、至近距離から大ダメージを与える。通常攻撃では水平に1回斬撃を繰り出す。上位武器になると通常攻撃が2段斬りになるものがある。一方、ダッシュ攻撃は、前方にダッシュしながら繰り出す水平斬り。非常に威力が高く、装甲の薄い敵機なら一振りで致命的ダメージを与えられる。強襲の代名詞ともいえる、一撃必殺の武器だ。

敵機を斬り上げつつ突進するダッシュ攻撃。破壊力は抜群だ

アサルトチャージャー

効果	高速機動

通常のダッシュと別に、高速で移動可能になる装備がアサルトチャージャーだ。前方のみのダッシュだが、瞬間的な突進力がズバ抜けている。また、通常ダッシュ→アサルトチャージャー→通常ダッシュと交互に使用することにより、長時間の継続ダッシュが可能。使用方法は、特別装備のON/OFF。ON中のダッシュは、すべてアサルトチャージャーを使用する。

これがアサルトチャージャー。爆発的な加速力で一気に移動

兵装別マニュアル“強襲”実戦編

本作で勝つには、敵コアにダメージを与えることが最重要。これに最も適した機体が強襲兵装だ。

その理由はアサルトチャージャーの存在。この装備を使用した際のダッシュ性能が飛び抜けており、ほかの兵装よりも相手ベースへの侵入が容易になるからだ。例えば、スカービ渓谷なら、敵チームのベース正面にある二つの自動砲台の間を、破壊することなくアサルトチャージャーを使ってすり抜けられるほど。

いざコア攻撃が可能になったら、斜め上を見上げてサブマシンガンを連射。マガジン内の弾を全弾撃ち尽くそう。サブマシンガンのリロード中は、手榴弾でコアを攻撃。球体のコアの下には受け皿のような部分がある。正面から球体のコアの下の方に当て、受け皿に落下させるといい。

なお、コア攻撃中に敵が来たら回避動作が必要。コアを中心に敵とは逆側からサブマシンガンを撃つ。このとき、ジャンプ撃ちを交ぜるとなおいい。あるいは、建物を支える斜めの柱を利用して敵の射線を遮るのがオススメだ。敵が2機以上居るなら、カタパルトで一時退くのもアリ。

コアにある柱の、根元の三角部分。ここに隠れて敵からの射線を遮ろう。

移動とソードを組み合わせろ

ソードは、ほかの移動系動作と組み合わせると真価を発揮。代表的なものを紹介する。

①ジャンプ→通常攻撃
②アサルトチャージャー→急停止→通常攻撃
③ジャンプ→（空中で）ダッシュ攻撃

ほかにも組み合わせてみて、自分のパターンを作ろう。

アサルトチャージャー使用中のジャンプ→ダッシュ攻撃。こういった複合技も可能。バリエーションを増やそう。

ダッシュ攻撃後の工夫

ダッシュ攻撃は、ブーストゲージを7割近く消費。そのため、ダッシュ攻撃後にブーストゲージが空になりやすい。

ブーストゲージがMAXからすぐにダッシュ攻撃を出す。あるいは、ダッシュ攻撃後にアサルトチャージャーに切り替えるなど、その後の移動のことも考えておこう。

ブーストゲージMAXの状態からすぐにダッシュ攻撃を出せば、若干ブーストゲージが残る。これで移動だ。

初期武装からステップアップ 購入ガイド

最終目標は、M99サーペント、41型強化手榴弾、SW-ティアダウナー。まずは、比較的購入しやすい主武器と副武器からそろえるといいぞ。

100GP	鉛板×10
–	–

M90Cサブマシンガン	射撃方式:連射

中～遠距離のけん制に優れ、しゃがみ姿勢なら耐久値をかなり削れる。ただし、威力が落ちるため、正面からの撃ち合いはやや弱くなる。うまい場所取りができると、性能を発揮しやすい。

100GP	ニュード卵×12
銅片×5	–

40型軽量手榴弾	射撃方式:投てき

威力、爆発半径が低下したものの、装弾数が7発と多い。さらに投てき距離がぐっと伸びる。遠距離からのけん制、施設破壊が可能だ。なお、将来的には上位に41型強化手榴弾がある。

鬼教官ブンブン丸の兵装別・対策レクチャー

ソードの対処法

一番警戒したいのは、ダッシュ中に繰り出される破壊力抜群の斬り攻撃。これに対しては、距離によって二つの対処法を使い分けるといいぞ。

十分距離があるときに相手がソードに持ち替えた場合には、後方に連続でステップ。サブマシンガンや機関銃などで相手の耐久値を削るといい。

問題なのは、相手のダッシュ攻撃が届くか届かないかの距離。基本は早めのジャンプ。遅いとジャンプの途中を斬られるので、相手の攻撃が見える前からあらかじめジャンプしておこう。

なお、あえて前ステップor前ダッシュするのもアリ。敵と交差するように動いて、ダッシュ攻撃の攻撃判定が出る前にすれ違うのだ。

基本はジャンプで回避! 前ダッシュもアリ!

回避に成功すれば反撃のチャンスだ。硬直中の敵機にダメージの大きな攻撃を当てろ!

圧倒的火力で戦線を押し上げろ!

ブラスト・ランナー乗りこなしマニュアル

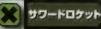
重火力 HEAVY

Text:伊勢猫

射撃戦闘に特化した重火力は、攻守を選ばず活躍できる兵装タイプ。こう着状態を打ち破れるパワーこそが最大の魅力だ。

ウィーゼル機関銃
ECMグレネード
サワードロケット
タイタン榴弾砲

初期武器&装備

重火力・ココが魅力!

- "撃ち合い上等"な主武器の火力!
- 一撃必殺のサワードロケット砲
- 援護攻撃で戦線を切り開け!

着弾地点の周囲まで巻き込むサワードロケット&榴弾砲は、重火力のステータスとも呼べる武器。回避されやすい欠点こそあるが、一撃を決めた際の爽快感も格別だぞ!

兵装別マニュアル"重火力"基礎編

武器&装備のすべてが攻撃向けと、名称に違わぬ火力を誇る重火力。主武器の機関銃と高威力ロケット砲に加え、ジャミング効果のECMグレネードや広範囲を焼き払う榴弾砲と、その充実ぶりは機動力の低さを補って余りある。最前線での奮戦はもちろん、支援効果の高い特殊&特別装備を使った戦線の押し上げ能力は秀逸。勢い余って僚機を爆風に巻き込みやすいが、それ以上に活躍可能。

さらに瞬間火力をうまく活かせば、コア攻撃からベース防衛まで、幅広い局面でチーム全体の勝利にも貢献。まさに僚機にとっては、縁の下の力持ち的な存在とも呼べる兵装なのだ。

とはいえ、初期武装でも強襲の2倍を超える総重量はいかんともし難い事実。至近距離での決定力に優れた強襲や支援に対して、タイマン勝負で遅れを取ることも決して少なくない。そういった意味でも最前線では周囲とマップを見て、うっかり突出し過ぎないように注意! 僚機の援護さえあれば、こちらに優位な距離を保ちながら戦闘を継続しやすい。

余裕が出てきたら僚機の配置に加え、プラント占拠の状況も常にチェック! 敵ベース近くのプラント奇襲に僚機が成功すれば、コア攻撃のチャンス到来。エリア移動で駆け付けて、ベース攻略に参加しよう。

主武器は連射精度が若干低めなため、近距離ロックが届く近～中距離で最も威力を発揮! 発射時の反動も大きいので、常に照準操作を意識すること。自動砲台などの標的を狙う場合は、しゃがみ撃ち+サワードロケットを併用していこう。

ほかの射撃武器と違い、着弾までにタイムラグがあるサワードロケット。着弾地点に爆風が広がるので、直撃が難しい状況では足元を狙うのがセオリーとなる。

兵装特徴解説

ウィーゼル機関銃

射撃方式	連射

銃弾を連射可能な点は強襲の主武器・サブマシンガン同様だが、重火力には「オーバーヒート」という独自のサブシステムが存在する。具体的にはAボタンの押し続けで、照準横の黄色ゲージが3段階まで増加。この状態で撃ち続けるとオーバーヒートし、約5秒間の冷却時間が必要に。Aボタン解除でゲージも減少するため、こまめに離して焼き付きを防止しよう。

一[illegible]作[illegible]

ECMグレネード

射撃方式/効果	投てき/視覚妨害

強襲の副武器・手榴弾と同系統の投てき武器だが、ECMグレネードは敵機の視覚妨害を目的としたノーダメージの特殊装備。手榴弾に比べ爆風の効果範囲が広く、視覚を奪った敵機には専用エフェクトが付く。ただし、こちらは補助装備のため、リペアポッドで補充不可能。プラント侵攻時のけん制や戦闘中の僚機援護など、局面を見極めて投げること。

初期装備は[illegible]ので、事前に投[illegible]

榴弾砲

効果	遠距離砲撃

武器切り替えと同時に発射姿勢へ移行&自動でマップを拡大表示。マップ上に赤色で示された砲撃範囲に触れて、着弾地点を指定&SP消費の榴弾を撃ち出せる。基本的に榴弾砲は連射仕様だが、Bボタンor武器切り替えで砲撃をキャンセル可能。また、自機の頭上や着弾地点に遮蔽物があると弾道が遮られるので、マップ拡大時に地形もチェックしよう。

[illegible]

兵装別マニュアル“重火力”実戦編

基本的に単射ながら高威力で、まさに一撃必殺のロケット砲。同系統の武装が無いため、扱いに若干の慣れは必要だが、これを使いこなせれば重火力の使用感も変わってくる。

まず、最初に覚えてもらいたいのが、“爆風に巻き込む武器”であるということ。集団演習ならいざしらず、全国対戦で直撃を狙える局面はごくわずか。真っ正面から近距離ロック→照準を合わせての発射では、回避してくださいと言っているようなモノ。敵機に補足された状況では、移動先の足元を狙って撃つのが基本だ。

これに対し、敵機の視界外から捕捉できた場合であれば、大ダメージの直撃を狙うチャンス！　理想は高所からの撃ち下ろしだが、しゃがみ状態やリペアポッド使用中などは、遠慮無く撃ち込んで吹き飛ばそう。

また、知識として知っておきたいのが、ロケット砲を撃ち込める射程距離の長さ。具体的には、スカービ渓谷のBプラントにあるリペアポッド付近から、自動砲台をしゃがみ撃ちで破壊可能。近～中距離で意識する必要は無いが、遠距離だと着弾点が下方向にズレるので注意すること。

もちろん視界外からの直撃狙い時は、近距離ロック厳禁！　狙っているとワザワザ教えてあげる必要は無い。また、垂直方向のダッシュ移動中も、予測撃ちを直撃させやすいポイントだ

ジャンプ射撃を有効活用!

敵機に視認された状況下では、回避方向を先読みした予測撃ちが基本。この際に併用したいのが、ジャンプの頂点から撃つ方法だ。地上から垂直に撃った場合と比べて、着弾点を制御しやすいのは大きなメリット。遮へい物の影から狙えば、奇襲効果でヒット率も格段にアップする。

ジャンプで高低差を作れば、敵機の足元を正確に狙える。近距離でも使えるので、練習して感覚を覚えよう。

コアを狙うべきタイミング

単独のコア攻撃こそ難しいが、僚機がプラント奇襲に成功すれば話は別。ただし、ロケット砲あってのコア攻撃なので、残弾数が少ないなら援護に回るのもアリ。また、プラント防衛は追撃を受けづらく、有利な距離で戦闘が可能。残弾数などを判断基準に、状況を考えて行動しよう。

サワードロケットが使えれば、強襲を凌ぐダメージを稼ぎ出せる。自動砲台の有無も、マップで事前に確認しておこう。

初期武装からステップアップ　購入ガイド

主武器の買い換えは必須項目!?　重火力をメインにするならば、装甲値&機動力アップが見込めるヘヴィガード・脚パーツの購入も考えよう。

100GP	鉛板×10
－	－

ウィーゼル機関銃R　射撃方式:連射

連射精度と威力が下がり、装弾数と発射速度がアップ。初期装備よりもオーバーヒートしにくく、約1.5倍の銃弾を撃ち続けることが可能。反動は相変わらずなので、腕パーツで相殺しよう。

250GP	隕鉄塊×20
銅片×20	－

サワード・カスタム　射撃方式:単射

1発の威力と爆発半径こそ低下したが、リロード無しで3連射できるのが大きな魅力。敵機に対しては、初弾のけん制→次弾の直撃狙いが基本形。施設破壊に対しても高い効果を発揮する。

鬼教官ブンブン丸の兵装別・対策レクチャー

ECMグレネードへの対処法

重火力が持つ特殊装備・ECMグレネードのECMとは、「Electronic Counter Measures」の頭文字を取った略語で、電子的な妨害手段やそれに用いられる装置のこと。これは本作のECMグレネードも同様で、爆風に巻き込まれると一定時間のジャミング(電波妨害)状態となる。効果時間は武器によって変化するが、自機の画面表示を乱す効果はいずれも同じ。投てき音などを察知しての回避が理想なのだが、実際のところはくらって気付くことの方が多い。ジャミング状態になった場合、とにかく焦らないことが重要！　画面表示が乱れるとはいえ、ある程度なら地形や敵機の位置を判別可能。主武器で弾幕を張りつつ、回避行動に専念しよう。

焦る気持ちは分かるが、ブースト切れは最悪だ!
近場に障害物があれば、影へ逃げ込むのが無難。普段通りブーストゲージ切れには要注意だ！

クリティカル狙撃で敵機を撃破!

ブラスト・ランナー乗りこなしマニュアル

狙撃 SNIPE

Text：伊勢猫

最長クラスの攻撃範囲と、必殺の一撃を兼ね備えた遠距離射撃の特化兵装。戦況を見極め、援護射撃で前線を支援しよう!

38式狙撃銃

セントリーガンSMG マーゲイM40

シールド発生装置

初期武器&装備

狙撃・ココが魅力!

- 高所から戦場を見下ろす全能感
- 目指せ必中! クリティカル狙撃
- 後方から戦線の押し上げを援護

高所からのスコープ索敵は、地味ながらも特筆すべき貢献ポイント。射撃センスを必要とされるが、それだけにクリティカルショットを決めたときのそう快感は満点だ!

スコープを使った索敵行動は、狙撃兵装の大事な仕事。クリティカルショットでダウンを奪えるかは、使用武器と敵機頭部の被弾値が影響する。激戦中のプラントやベースでは、耐久力ゲージの残量や兵装で優先すべき標的を決めていこう。

兵装別マニュアル"狙撃"基礎編

近距離ロックの機能が排除された主武器からして、明らかに職人気質な玄人向けの兵装。独創的な武器&装備を効率よく使いこなすためには、それなりの覚悟が必要といえる。

中～遠距離に特化した主武器の狙撃銃は、クリティカルショットで大ダメージ&吹っ飛びダウンを奪いやすい。その半面、しゃがみが基本姿勢な上に、視野の狭いスコープを多用するためスキが大きい。それをフォローするのが、補助&特別装備といった設置装備。これらを活用して、補足&接近される前に敵機を撃破していくのが、ある意味で理想的な狙撃スタイルの一つともいえる。

狙撃可能な防衛ラインを強引に突破された状況では、マーゲイやジャンプマインといった副武器が効果を発揮。とはいえ、近～至近距離の戦闘においては、火力面で他兵装に及ばないのも事実。先に狙撃でダメージを与えておかないと、一方的に押し切られることも少なくない。こういった手詰まり的な状況は、それ以前の戦い方を見直すことが必要だ。

不利な近距離戦に持ち込まれないためには、周囲への警戒やレーダー検索といった状況把握は欠かせない。可能な限り敵チームの動きを把握し、複数の敵機を相手にしないよう僚機と連携した動きを心がけよう。

高所からの遠距離狙撃は、敵チームにとって脅威となるが……、それだけマークされやすい。リロード時間を利用し、周囲の警戒を怠らないようにしよう。

兵装特徴解説

狙撃銃

射撃方式	単射

狙撃兵装の狙撃銃は、Bボタンで一人称視点のスコープON/OFFを切り替える特別仕様。スコープに表示されたT字型の照準線は、自機の姿勢とスコープの継続時間で命中精度が変化する。最も命中精度が高いしゃがみ+静止状態のみ、照準線が白く表示されて超遠距離の精密射撃が可能に。射撃直後は照準線が広がるため、一呼吸おいて撃つ必要がある。

セントリーガン

効果	自動攻撃

攻撃範囲に敵機を感知すると、自動的に攻撃する設置装備。武器切り替えで投てき可能な状態となって、投げた方向に向かって設置される。一度設置した後の回収&リペアポッドでの補充ともに不可能。マイン同様に破壊可能で、自機の大破&行動不能で強制撤去される。プラントやベース付近への設置以外では、自機の死角を補う使い方が主流となる。

シールド

効果	防弾

武器切り替えで投てき&設置可能な防弾用の設置装備。設置後の再選択やSPゲージ切れ、自機の大破&行動不能などで回収される。シールド展開中はSPゲージが少しずつ消費され、敵弾を受けるとゲージを追加消費。ロケット砲すら受け止めるが、爆風は無効化できない。セントリーガンとの組み合わせが効果的で、多少の時間稼ぎやオトリ役などに使える。

兵装別マニュアル“狙撃”実戦編

狙撃銃のクリティカル率アップは、狙撃兵装の運用効率を上げるために避けられない要素。とはいえ、一瞬で照準を調整できればだれも苦労しない。動き回る敵機を、スコープの照準で追いかけるのは至難の業だ。

そこで覚えておきたいのが、予測撃ちや追い打ちといった狙撃における基本テクニック。敵機の動きを追いかけるよりは、行動をある程度予測したポイントに照準セット＆微調整した方が狙いやすい。まずはダッシュの移動方向や、各兵装の特徴的な行動から動きを先読みしてみよう。

もう一方では、動いているからこそ難しいのであって、停止せざるを得ない状況を見付け出すことも重要。中でも代表的なのが、リペアポッドやリフトといった、よく利用される共有施設。これらの狙撃可能なポイントを多く知っていれば、より確実にクリティカル率を向上できる。

対戦中に狙撃された位置を忘れずにチェックしておき、有効な狙撃ポイントなら移動ルートを構築。そうやって増やした複数の狙撃ポイントを巡回ルートで結んでいけば、さらに効率よく戦えるようになるハズだ。

射線上に標的が重なると、スコープ中央に赤色のガイドマークが出現。白い照準線の状態で移動先に照準を合わせ、マークの出現タイミングで狙撃。慣れてきたら微調整を加えよう。

吹っ飛びダウンへの追い打ち

頭部狙いのクリティカルは、大ダメージを与えられる有効手段。とはいえ、基本的に一発で確実に仕留められるケースは、事前にダメージを受けていた敵機だけと考えた方が無難だ。ヒット状況の確認後は吹っ飛び方向に照準を合わせ、次弾の追い打ちを1セットで準備しておくこと。

耐久力を確認できない距離では、常に追い打ちを準備！　次弾は当たりさえすればOKなので、早めに撃とう。

位置取りを考えたパーツ換装

狙撃ポイントへの素早い移動は、それだけで大きなアドバンテージとなる。機体重量が軽くなれば、それだけ高所に登りやすくなる。そういった意味で、狙撃兵装にピッタリなのがシュライク型の機体パーツ。支援や重火力の運用効率は若干下がるが、強襲との相性も決して悪くない。

全般的な機動力アップに加え、リロード＆エリア移動を短縮。狙撃にとっては、装甲値を捨てる価値がある。

初期武装からステップアップ　購入ガイド

使用感が大きく変わる主武器は、なによりも優先して購入すべき。狙撃メインを目指すならば、シュライク型のパーツ購入も視野に入れること。

250GP	鉛板×15
銅片×5	—

38式狙撃銃・改	射撃方式:単射

装てん数が2発に減り、威力と精密照準の性能がアップ！　スコープ倍率が4.0倍と高いため、初期装備より遠距離狙撃に向いた狙撃銃。必要素材がマーゲイとかぶっているので注意。

250GP	鉛板×20
チタン鋼×8	銅片×20

ジャンプマイン	射撃方式:投てき

マーゲイと換装可能な狙撃専用のマインで、敵機を感知すると跳ね上がってから起爆する。主に接近を阻むためのトラップで、迎撃用のマーゲイとどちらを選ぶかはプレイスタイル次第だ。

鬼教官ブンブン丸の兵装別・対策レクチャー

セントリーガンへの対処法

思わぬ方向からダメージを受け、「振り向いて見たらセントリーガン」といった経験は、だれしも体験するハズ。その見た目が極端に小さいため、慣れないうちは敵機を探し続けてダメージをくらってしまうケースは少なくない。とにかく、セントリーガンに対しては、視界から意識的に見落とさないことが最重要ともいえる。その存在を捕捉してしまえば、対処自体はあまり難しくない。セントリーガンの欠点は、攻撃角度の制限とリロード時間の長さ。また、移動する標的に対し、それほど攻撃精度は高くないので、死角に回り込んで破壊すればOK！

ただし、それを設置した狙撃手が潜む可能性を考え、周囲への警戒も怠らないこと。

攻撃の死角へ回り込んで安心するのはまだ早い!?

死角で足を止めては狙撃のいい的になる。位置を特定されたと思って、回避も忘れるな！

味方のダメージを修復!

ブラスト・ランナー乗りこなしマニュアル

支援 SUPPORT

Text:OYZ

索敵、修復、マイン設置と、地味だが重要な役割をこなす。支援兵装の名の通り、味方をサポートするための兵装だ。

スマックショット		
ラーク偵察機	✕	ヘヴィマイン
	リペアユニット	

初期武器&装備

支援・ココが魅力!

- 回復役はおまかせ!
- 近距離で光るショットガン
- マインを仕掛けて罠を張れ!

味方を回復すれば、感謝のチャットが返ってくる（混戦時は厳しいが）ことも……。予想した通りに敵がマインで爆発したときの、"してやったり感"がたまらない兵装だ。

兵装別マニュアル"支援"基礎編

支援兵装は、RPGでいう"僧侶"のようなポジション。ただし、主武器にはショットガンを、副武器にはマインを持つので、十分攻撃力がある。その上、僚機は当然として自機もリペアユニットで回復可能なので、撃破されにくい。戦闘→回復を小まめに繰り返せば、後方に退くことなく戦線を維持できるぞ。

支援には、戦闘に突入する前から仕事が数多くある。偵察機を発射して、敵の位置を味方に知らせる（マップに反映させる）。また、敵の通り道をあらかじめ予測して、マインを設置するなど大忙しだ。破壊された味方施設の修理なども可能なので、敵にとっては嫌らしい、味方にとっては影の功労者的な存在となる。

いざ戦闘となれば、最前線で戦う味方の後方支援が主な役割。傷付いた味方を回復してあげよう。単独突入は苦手なものの、迎え撃つのが得意。突破を試みる敵が居る場合には、近距離からショットガンをぶちかますといいぞ。戦況によっては、味方ベースまで下がり、進入してきた敵を排除するのも重要だ。

戦場全体を把握して、足りないポイントに援護に行く。攻めよりも守りを、最前線ではなく第二線や防衛ラインを維持する、そんな立ち回りを得意とする兵装だ。

単機で戦うよりも、集団戦闘でこそ真価を発揮できる支援兵装。戦闘が激化しやすい最前線で、後方から味方を援護してあげるといい。自機や僚機を回復すれば、それだけで戦線を維持しやすい。戦闘に耐えてラインを押し上げろ!

支援の主武器であるショットガンは、近距離用の武器だ。高台やジャンプ撃ちなど、上から攻撃すると、クリティカルショットを狙いやすくなる。

兵装特徴解説

マイン

射撃方式	投てき

目の前に"地雷"を投てきして設置する。このマインは自動で敵or味方を識別。敵がマインの上を通過すると、起爆して大ダメージを与える。最大5個まで設置可能で、6個目を設置すると1個目のマインが消える仕様。また、自機が撃破された場合にもマインは消える。敵機の通り道やプラント付近、リフトやカタパルトといった施設付近に設置すると効果的だ。

偵察機

効果	索敵

小さな飛行機型偵察機を飛ばす。偵察機は垂直に上昇し、一定高度を水平に移動しながら偵察する。偵察が成功するとマップ上に敵機を反映。なお、前方に移動中の偵察機はマップ上で確認可能。どの距離まで飛ぶか把握しておくといい。偵察機は建造物に邪魔されることがない。屋根のある場所や前方に大きな建物があっても使用可能だ。

リペアユニット

効果	修理／再始動

SPゲージを消費して、自機、僚機、自軍施設を修理可能。また、撃破された（大破は不可能）僚機や破壊された施設の再始動もできる。

実戦で一番使うのが、自機の耐久値の回復。回復中に武器を換装すると、回復を中断してしまうので注意しよう。自機の回復中に攻撃をくらった場合には、回復を中断するものの、動ける状態になれば再開する。

兵装別マニュアル“支援”実戦編

火力不足を感じやすい支援兵装だが、実際にはそうでもない。問題となるのは、適切な距離なのだ。主武器であるショットガンは、近距離で最大限の効果を発揮する。中間距離での撃ち合いには不向きだと、あらかじめ認識しておくだけで違うぞ。

基本的に1対1の状況は避けたいものの、そうなった場合には建物を利用する。建物を中心に隠れながら移動、射線が合ったときのみ両者がダメージを与え合えば、回復できる支援に分があるぞ。敵機が強襲の場合には、強引にソードで突進してくることもある。相手のダッシュ攻撃は、回避しての反撃か、接近を見越して先読みでショットガンを撃とう。うまくいけば、密着でショットガンが当たって大ダメージを与えられる。

集団戦は支援の得意とするところ。前述のように、自機や僚機を回復できるため数的有利を作りやすい。その上、混戦の機会が増えてマインのヒット率が上がる。また、移動にやや難のある支援でも、比較的容易に敵機に接近してショットガンを当てやすい。低い建物などがある場合、ジャンプ撃ちなどの工夫をしよう。

ワイドスマックは密着から撃つべし。超至近距離から決まれば、支援とは思えないほどの破壊力があるぞ。混戦時や敵の背後から回り込むなど、スキを見付けて接近しよう。

リペアユニット使用上の注意

僚機や施設を修理する場合、対象にスパナ型の照準を合わせる。射程距離に入ると照準が青に変化するので、その状態でAボタンを押すと修理開始。なお、修理は射程外に移動するor僚機が障害物で見えなくなるなどで強制的に中断。後者の場合、自動的に自機の修理に移行する。

高台にある施設はこのくらいの角度。あまりに近いと建物にさえぎられ、回復ポッドが戻ってくる場合がある。

マインの設置方法

一番効果的なのは、カタパルトやリフトといった移動補助施設に設置する方法。また、敵機が通過する細い道でも有効だ。そのほか、プラント付近なら占領を認識する円内に設置するといい。起伏が多少でもあれば、それを利用して見えない位置に設置するだけで、ヒット率がかなり違う。

お約束の、カタパルトへの設置。設置するにしても、なるべく敵から発見されにくい場所に仕掛けるのがベターだ。

初期武装からステップアップ 購入ガイド

支援といえば、まずはワイドスマック。購入しやすい割に[illegible]の攻撃力を持つ[illegible]だ。使い方を覚えて、その性能を引き出そう。

100GP	鉛板×15
―	―

ワイドスマック	射撃方式:単射

拡散率が高いので、至近距離専用。その代わり破壊力は絶大だ。密着からクリティカルショットを決めれば、一撃で撃破できることもある。混戦時や背後から接近してぶちかますといい。

100GP	鉛板×5
ニュード卵×5	―

弾薬BOX	効果:弾薬補給

弾薬BOXを地面に置き、それを自機や僚機が触ると主武器&副武器の弾薬を補給できる。偵察機の代わりに装備するのは正直微妙かもしれないが、副武器主体の変わった戦い方ができる。

鬼教官ゴンブン丸の兵装別・対策レクチャー

マインの除去法

まずは、マインの設置されやすい場所を覚えること。カタパルトやリフトといった移動補助施設は最も警戒しなければならないポイントだ。次に敵ベース内部が危険。強襲なら手榴弾を、重火力ならサワードロケットなどを、あらかじめマインのありそうな場所に撃ち込んでおいてもいい。爆風は範囲が広く、1発でマインを吹き飛ばせる。

もちろん、マシンガンなどでも除去可能。爆発しないので、ある程度接近して破壊しよう。

ちなみに、マインに照準を数秒間合わせると、味方にも分かるように印が付く。ただし、数秒とはいわないが短い時間で消える。印を付けるくらいなら、破壊した方が味方にはありがたいハズ。

カタパルトやリフトでは地面を要確認!

見付けてしまえば除去は簡単。まずは、設置されやすい場所を覚えて、警戒するのが重要だぞ!

新兵必読! 何事も基本から!

ブラスト・ランナー操縦マニュアル

画面に表示される情報は、重要なものが多い。一度に全部は無理でも、少しずつ覚えていくといい。何事も最初の一歩が肝心だ!

画面の見方

画面からの情報は、的確に把握しておきたい。まずは、コアゲージ、自機耐久力、ブーストゲージ、攻撃ヒット表示を見られるようになろう。慣れてきたら、被弾方向やマガジンの残弾数を把握できるようになるとベストだ。

①コアゲージ
②残り作戦時間
③強制終了タグ
④被弾方向
⑤ブーストゲージ
⑥自機耐久値
⑦クラス／プレイヤー名
GPウインドウ⑧
照準⑨
攻撃ヒット表示⑩
残弾数⑪
エリア移動タグ⑫
武器情報⑬

CHECK 1 画面下部の三つのタグ

CHECK 2 マップの拡大／縮小

①	**コアゲージ** コアの耐久値を表すゲージ。青が自チーム、赤が敵チームのコアゲージ。このゲージが0になると負けとなる。
②	**残り作戦時間** 作戦の残りタイム。作戦開始時は600秒。0になると作戦終了だ。
③	**強制終了タグ** 作戦を強制的に終了して、自機だけ離脱&終了する。途中終了同様、その後はCPUが替わりを務めてくれる。
④	**被弾方向** 攻撃されている方向。敵に近距離ロックされている場合、中央にLOCKEDと表示される。
⑤	**ブーストゲージ** ダッシュやジャンプの使用時に消費されるゲージ。ブーストゲージが0になると、回復するまでの一定時間は使用不能になる。
⑥	**自機耐久値** 自機(ブラスト・ランナー)の耐久値を表す。このゲージが0になると自機が行動不能になり、10秒後に爆発して撃破される。
⑦	**クラス／プレイヤー名** プレイヤーのクラス(階級)と名前。
⑧	**GPウインドウ** GPの残り量を示す。追加でコイン投入後にGP購入をタッチすれば、いつでも1クレジット単位で購入可能だ。
⑨	**照準** 弾が飛ぶ方向。敵機を捉えると枠が白から赤へと変化する。実戦では、この照準を敵に重ねて攻撃する。
⑩	**攻撃ヒット表示** 敵に攻撃が命中したことを表す。緑は通常ヒット、紫はクリティカルショットを示す。 ノーマル時 クリティカル時
⑪	**残弾数** 主武器のマガジン内にある残弾数を示す。リロード中はその武器を使えないことを表す「×」のマークが表示される。
⑫	**エリア移動タグ** 占領した拠点や自陣ベースに移動できる。もう一度タッチorBボタンでキャンセル可能。
⑬	**武器情報** 現在使用中の武器&装備および、その残弾数を示す。

BB通信
エリア移動補足:エリア移動に要する時間は、脚パーツの種類によって変わる。シュライクなら約3秒、クーガーなら約5秒、ヘヴィガードなら約7秒かかる。
攻撃ヒット表示補足:発射や設置後に大幅に遅れてヒットする武器でも、照準横にヒット表示はされる。例えば、重火力の榴弾砲や狙撃のセントリー・ガンなど。

CHECK 1～慣れてきたら使ってみよう～

画面下部の三つのタグ

●オプションタグ／一番左がオプションタグ。戦況インフォメーションやチャットのON／OFF、ヘッドホンのボリューム調整ができる。また、Rグリップ感度の調整やリバース設定ができる。

一度設定するとICカードに記録されるので、次からの調整は不要。3D酔いする人やRグリップの操作に慣れていない人は、感度を下げよう。

●チャットタグ／真ん中がチャットタグ。チャットには、「一斉攻撃」、「ここを防衛」、「援護要請」、「偵察要請」、「NICE！」、「NG」、「了解」の7種がある。

画面の向こうにはプレイヤーがいるので、「NG」連打など、不快に思われるチャットは控えよう。

●ランキングタグ／一番右がランキングタグ。敵味方を問わず、作戦に参加中の全プレイヤーの情報が表示される。表示される内容は、兵装、クラス、プレイヤー名、撃破、大破、戦闘、占領、貢献のポイントと、それを足した現在の順位となる。

再出撃の際には、ランキングタグを開いて敵味方の兵装を確認し、自分の兵装を決めるといい。

←オプションタグを開くとこんな感じ。最初のうちは、Rグリップ（マウス）感度を下げるといい。

→撃破された場合、出撃まで時間がある。ランキングタグを開いて、状況を確認しておこう。

CHECK 2～これで戦況を把握!～

マップの拡大／縮小

画面右下にあるマップは、周囲の状況把握に欠かせない。これを見れば、自チームのベースの位置、敵チームのベースの位置、プラントの占領状態などが瞬時に分かる。また、自機の向きや味方機の位置、索敵済みの敵機の位置まで表示されるぞ。さらに、マップを拡大すれば、マップに表示されたブラスト・ランナーの兵装や敵施設の稼動状態、破壊されているかどうかなど、詳しい情報が表示される。比較的余裕のあるときに、操作に慣れておくといいだろう。

支援であれば、偵察機を飛ばした方角や飛距離まで確認できるので、覚えておくと便利だ。

マップは右下の白枠部分をタッチすると拡大／縮小。白枠以外のマップをタッチすると、自機を中心にしてズームする。ズームは2段階まで可能で、3回目のタッチで元の表示へと戻る。

基本操作

独特なコントロールパネルは、本作専用だけに慣れると使いやすい。左手のLグリップは主に移動系などブラスト・ランナーの下半身の動きを操作。一方、右手のRグリップは視点変更や武器の使用／変更など上半身の動きを担当する。

PICK UP アクションボタン

立ち／しゃがみ切り替えのほか、施設の使用もこのボタン。利用可能な距離まで近付けば、アクションボタンのマークが表示される。

PICK UP Cボタン

武器の切り替えはCボタンを押しっぱなしにして、Rグリップを変更したい武器まで移動。Cボタンを離せば武器をチェンジできるぞ。

BB通信

クリティカルショット補足： クリティカルショットは別名「ヘッドショット」とも呼ばれ、文字通り敵の頭部に攻撃がヒットすると起こる現象。ダメージの倍率は通常の2.5倍。

武器切り替え補足： 副武器に変更する際は操作ミスが多い。これは親指でRグリップを支えて右に移動→親指を離したとき、左方向からの負荷が無くなり若干左に戻るためだ。

戦いの流れを知り、勝利を目指せ!!

『ボーダーブレイク』初級セオリー指南

大まかな試合の流れを、三つのステップ分けて紹介。また、その時々に応じた細かいテクニックや戦い方をカコミで解説するぞ。

Text: Oyz

どうなれば勝ちなの？

味方は青チームに、敵は赤チームに分かれる。作戦開始時は一番手前にある味方のベース（コア）付近からスタート。最奥にある敵ベースを目指して前進する。最終的には、敵ベース内にあるコアを攻撃して破壊すればチームの勝利が確定する。

画面左上にある青と赤のゲージに注目。これはコアゲージと呼ばれるもので、敵のコアを攻撃すれば赤いゲージが減少、逆に味方のコアが攻撃されると青いゲージが減少する。つまり、赤いコアゲージを0にするのが最終的な目標になる。このゲージは常に表示されているので、戦場のどこに居ても確認できる。自チームが優勢なのか、劣勢なのか、このゲージで判断するといい。

勝利条件

- ●敵チームのコアを破壊
- ●タイムアップ時は、コアゲージの多い方が勝利

外側の建物がベース。中にある緑の球体がコアだ。敵のコアを攻撃して赤いコアゲージを削り、最終的に0にすれば勝ち。敵チームのコアを攻めろ。自チームのコアは守るのだ！

STEP 1 まずは前進!!

作戦開始時は、味方のベース付近から出撃する。マップにある青いポイントが味方のベース。つまり、自チームの本拠地だ。そして、マップで味方ベースと反対側にある赤いポイントが敵ベースとなる。

まずは敵ベースに向かって前進。ブースト残量に注意し、ステップ／ダッシュ移動で進もう。途中、カタパルトやリフトなどの移動補助施設があるので、これらを使って一気に距離を稼ぐといい。

作戦開始時はこの辺りの位置から出撃。目の前に見える建造物が味方のベースだ。右に見えるカタパルトを利用して、一気に前進しよう。最奥にある敵ベースを目指せ!!

最初の戦闘は、だいたいマップの真ん中辺りで両軍がぶつかって起こる！　スカービ渓谷ならBプラント付近が激戦になりやすい。味方と連携して、敵の集団を迎え撃つべし！

ブーストゲージの効率的な使い方

移動手段は、主に3種類。歩きはブーストゲージを消費しないが、ステップ／ダッシュ使用時には消費する。ブーストゲージは全部使い切らず、少し残しておいた方がいい。

長距離の移動はダッシュボタンを押しっぱなし。ブーストゲージを8～9割を消費したら、途中で止めて少し歩こう。これを交互に交ぜると効率よく前進できる。

共通施設を活用 カタパルトでカッ飛べ!!

カタパルトで射出されると、空中を飛行しながら大きく前進する。おおよその落下地点は決まっているので、どのカタパルトならどの位置まで飛べるのか、把握しておくと便利だ。

前方の空中へと撃ち出してくれるカタパルト。自機が勢いよく飛んでいくので、そう快感抜群。放物軌道の後半から自機を操作可能。ジャンプやダッシュのほか、空中での武器使用も可能だぞ。

共通施設を活用 高い場所はリフトで楽々！

リフトは、低い位置から高い側へと進む一方通行。高い方から乗ることはできない。移動中は武器の使用が不可能に。もう一度アクションボタンを押せば、途中で降りられる。

リフトでの移動中は武器が使えない（武器切り替えも不可能）。その上、一定の速度で移動するので、狙われやすい。重火力のサワードロケットが直撃、なんてことも……。周囲の状況を確認してから使おう。

BB通信

カタパルト補足：カタパルト射出後は、高所から落下するため着地のモーションが発生する。ただし、着地直前にジャンプボタンを押せば、着地後すぐに動き出せるぞ。
ブーストゲージ補足：カタパルトやリフトといった施設を利用中でも、ブーストゲージの回復はされる。ブーストゲージを使い切って、これらの施設を利用すると効率的。

STEP2 プラントを占領しつつ進め!!

敵ベースに向かって前進すると、途中にプラントと呼ばれる占拠可能施設がある。このプラントを占拠することで、味方チームの出撃ポイントとして活用できる(併設のリペアポッドも使用可になる)。

本作では、撃破されても一定時間のペナルティが経過すれば、何度でも再出撃ができる。敵ベース前のプラントを占拠できれば、再出撃のポイントが敵ベースのすぐ目の前になるというわけだ。

当然、敵チームもプラント占拠を狙ってくるので、味方のプラントは死守、相手のプラントは奪い取って(占拠して)、前線基地として活用しよう。

画面に表示されたひし形のマークが、占拠の進行具合を示す。これがすべて青で埋まれば占拠完了だ。プラントの範囲内に味方が多いほど、この占拠時間を短縮できるぞ。

局地戦 高所から撃ち下ろす

高い位置は周囲を見わたせる上に、障害物に邪魔されずに射線が通りやすい。クリティカルショットを狙いやすいため非常に有利だ。リフトなどを使って、なるべく高い地点をキープするといい。

高所の方が全体を見わたせる。写真のような感じで、見下ろしながら攻撃できればベストだ。

局地戦 2対1の状況作り

下図の状況を作れば、敵は2倍の攻撃を受けるのに対し、味方はどちらか一方が攻撃されるだけ。このような状況を多く作り出そう。

2対1の状況を作ると大幅有利。多人数対戦では、数で上回ることが非常に有効。

自機が敵に狙われていない。こんな場面では、しゃがみ姿勢で集弾率を高めるとなおグッド!

STEP3 コア攻撃!!

敵コアを攻撃するには、傘状のベース内部に進入することになる。外からだとベースの建物に邪魔されて、射線を確保できない。ここでいう内部とは、地面が建造物になる範囲を指す。そこまで侵入して見上げれば、球状のコアが視認できるはずだ。後は照準をコアの中心に向けて、Aボタンを押すだけ。全弾撃ち尽くしたらリロードして、ひたすらコアを攻撃し続けよう。

強襲なら主武器のサブマシンガンや突撃銃で、重火力なら主武器の機関銃や副武器のサワードロケットで攻撃するといい。支援は、ジャンプしてから近距離でショットガンを当てるといいぞ。

なお、コア内部で敵機から攻撃を受けた場合、無視するのもアリ。撃破されるまで、ひたすらコアを攻撃して敵のコアゲージを削ろう。

場合によっては、コア内部で攻撃されても敵を無視。ジャンプなどの回避動作を織り交ぜつつコアを攻撃しよう。コアを攻撃することこそが、勝利への近道なのだ。

局地戦 単機で突入

高速移動可能な強襲は、単独でコアまで侵入しやすい。途中の戦場やプラント占拠などを無視して、コアに突撃を仕掛けるのもアリだ。

アサルトチャージャーがあれば、自動砲台を無視してコアに突撃できる。この戦法は「コア突撃」などとも呼ばれる。

共通施設を活用 邪魔な自動砲台は破壊!

自動砲台は狙いが正確な上、着弾地点の爆風にも攻撃判定がある。さらに耐久値が高いので撃ち合うのは危険だ。基本的には、砲台の射程外からサブマシンガンなどで攻撃するのがいい。

自動砲台は、射程外から攻撃することが重要。余裕があるならしゃがみ姿勢で撃とう。なお、支援は主武器の射程が短いので注意。高台の自動砲台なら真下まで進めば攻撃されないので、そこから破壊だ。

共通施設を活用 レーダー施設破壊で索敵無効化

レーダー施設は、ベースに敵が侵入すると味方に警告を発する。スカービ渓谷なら自動砲台同士を結ぶライン辺りを通過すると、敵チームに警告が発令される。余裕があるなら破壊しよう。

レーダー施設は、榴弾砲でも破壊可能。スカービ渓谷では破壊しても効果は薄いが、旧ブロア市街地では勝利の決め手になることも。敵に気付かれることなく、コアを攻撃できる。

BB通信

プラントの占領補足: プラントの占領にかかる時間は、すべての兵装で共通の10秒。どの兵装でも時間に違いは無い。

コア攻撃補足: 立ち姿勢で攻撃する場合、コア内部+1~2機分外側くらいがギリギリ。ただし、しゃがみ姿勢だとさらに外側からでも攻撃可能だ。

Q1 いろいろな武器や機体を使っている人がいたけど、どうやったら使えるの?

A1 最初は強襲兵装のみ使用可能で、作戦をこなしていくと新しい武装や兵装が解放されていく。

例えば、支援兵装なら累計戦闘時間が1250以上、つまり500円(1300GP)くらい遊べば開放される。

要するに、遊べばどんどん開放されますよ、ということ。累計スコアでの開放などもあるので、うまい人は少しだけ早めに開放される。

→初めて開放される武装や兵装は、こんな感じに画面に表示される。どんどん開放されていくので、自分の好きな兵装に絞って練習するのもアリ。Let's fight!

←すぐに重火力の兵装が開放される。基本的には、使いやすい武装や兵装から開放されていく。まずは、開放された武装や兵装の動かし方を覚えるといい。

Q2 なんか弾が出なくなりました!?

A2 それは、弾を撃ち尽くして自動リロードになったため。FPSやTPSにおけるリロードとは、武器に弾を補充する動作のこと。本作では弾を撃ち尽くすと自動的にリロードする仕組みで、この間は弾を撃てない。

なお、補充する弾が無くなる……つまり、全弾使い切った場合も弾が撃てなくなる。主武器や副武器の弾は、リペアポッドで補給できるので、覚えておこう。ちなみに、弾などを必要とする補助装備は、撃破された後には弾がMAXで再出撃する(リロード、補給はできない)。

←リロード中は弾が撃てず、照準の部分に×印が付く。実戦では、障害物の陰に隠れてリロードしたり、ほかの武器に持ち替えるなどの工夫をしよう。

→副武器の手榴弾は、リペアポッドで補給可能。似た武器でも、重火力のECMグレネードは補助装備なので補給できない。撃ち尽くすと、撃破→再出撃まで使えない。

Q3 ダッシュ／ジャンプができない!?

A3 これはブーストゲージをすべて使い切ってしまったため。SPゲージ同様に、ブーストゲージも一度使い切ると、MAXに回復するまでは消費する行動ができない。

こうなってしまうと非常に危険。ブーストゲージは、残量によって青→黄色→オレンジと色が変化するので、オレンジになった辺りからはゲージ切れに注意を払っておこう。

ちなみに、まさかとは思うが、「ボタンの故障」……なんてことは無いかな? 故障の場合には店員さんに頼んで、直してもらおう。

←継続ダッシュで長距離を移動。ブーストゲージは使い切らずにちょっとだけ残しておく」のが基本。歩くなどの動作を挟み、回復を待つといい。

→ブーストゲージを使い切ると、最大値に回復するまでは使えない。目前に段差があるとジャンプできないので、しばらくブーストゲージの回復を待つことに……。

Q4 味方を攻撃しちゃった! どうしよう……!?

A4 本作では、味方を誤射してもダメージにならない。最初のうちは、気にせずにガンガン撃ちまくってOK。ただし、あまりに長い時間誤射し続けていると、個人ポイントがマイナスされる。手榴弾などの爆風だと、味方でものけぞったり(ダメージは無い)する。慣れてきたら、味方が大勢居る場所に投げ込むのは控えるようにしたい。

味方の攻撃にダメージは無いものの、自分自身の攻撃はくらうとダメージがある。自爆に注意しよう。

一問一答 番外編 障害物ごしの射撃補足：三人称視点のTPSでもある本作は、自機から見た映像と画面に写る映像では若干ズレが生じる。画面上の照準では当たりそうに見えても、実際には射線が通っていないときがあるのだ。このような場合、障害物に緑の小さな点が表示され、射線が通ってないことを教えてくれる。小さい表示なので見落としやすいが、注意してみよう。

Q5 タッチパネルって、どこで使えばいいの？

A5 作戦中はプレイに必死で左右グリップから手が離せないと思う。最初のうちは、タッチパネルを使うのは再出撃のときだけでOK。慣れてきたら、少しずつチャットや敵機報告などを試してみるといい。後は、カスタマイズ画面などで使用する程度。

プラントなどの施設をタッチすれば、「攻めよう」や「守ろう」などのチャットが出る。また、敵をタッチすれば、「敵機発見」の報告（画面右下のマップにも反映される）などができるぞ。

Q6 赤い“アノ機体”らしきものが!? やっぱり3倍速かったような……？

A6 それは全身シュライク装備の機体では？ 機体は武器や機体パーツを購入し、それを装備することで自分好みにカスタマイズできる。機体パーツは現在のところ、クーガー、ヘヴィガード、シュライクの三つのブランドが存在する。それぞれの特徴を右にまとめたので、カスタマイズする際の参考にしてほしい。

機敏に動く機体でもよし、ガチガチの重装甲機体を作るもよし、それはパイロットの好み次第。

機体色もカスタマイズ画面で変更可能。ただし、カラーを変えたからといって機体が速くなる、なんてことは無いので注意（笑）。

全身シュライク装備でそろえれば、装甲は薄い代わりに疾風のごとく素早い機体が完成！

- 扱いやすく、初心者向き
- バランスの取れた汎用機体
- スピード、装甲は普通

- 分厚い装甲でダメージを軽減する
- 動きは遅い
- 重い武器でも、積載制限にかかりにくい

- 機敏に動き回れる
- 装甲が薄いため、被ダメージが大きい
- 重い武器だと、積載制限を超過しやすい

Q7 割とよく聞くんだけど、集弾率ってナニ!?

A7 ここからは、脱初心者→中級者になりたてくらいの人が気になる、少し難しい話題。

集弾率とは撃ち出した弾が収束する率を表す。つまり、集弾率が高いと照準の中心に向かって弾が飛んでいき、逆に集弾率が低いと照準から弾がズレて飛んでいきやすくなる。

実戦では、いかに集弾率の高い状態を保って撃つか……、これが重要になるわけだ。

しゃがみ姿勢でロックオンすれば、多少遠くてもこの通り。

詳しくは下表を参照。使用武器の連射精度とは、サブマシンガンなどの連射時に影響をおよぼす数値。また、腕パーツに設定される反動吸収とは、銃を撃ったときに起こる上方向へのハネ上がりを吸収する値。反動吸収は、厳密には集弾率と違うものの、「相手を狙って撃つ」（エイミングとも呼ぶ）動作に必要なので記載してある。

集弾精度を決める六つの要素

- ・機体の姿勢or行動
- ・距離
- ・近距離ロックの有無
- ・使用武器の連射精度
- ・頭パーツの射撃補正
- ・腕パーツの反動吸収（※本文参照）

ジャンプ→ステップ＝ダッシュ→歩き→立ち→しゃがみ

弾がバラケる ⟷ 弾が集まる

Q8 欲しい素材が手に入らない！ 助けて〜

A8 カスタマイズに必須の素材は、大きく3種類に分類される。鉛板などの「鋼材系」、ニュード卵などの「エネルギー系」、銅片などの「希少金属系」だ。

それぞれの系統には、バトル中のスコアの割合によってある程度の出やすさが決まっており、「戦闘ポイント」が多いと「鋼材系」素材が、「占拠ポイント」が多いと「エネルギー系」素材が、「貢献ポイント」が多いと「希少金属系」素材が“出やすく”なるようだ。なお、高ランクでのプレイ後はレアリティの高い素材ボックスが出現しやすく、貴重な素材を手に入れるチャンスとなる。

鋼材系の素材が欲しいなら、なるべく戦闘するのがいいかも。

報酬補足：報酬ボックスはレア度で色が異なる。なお、同じチームで戦ったプレイヤーはすべて同色の箱。戦闘ポイントでは変わらない。戦闘ポイントで変わるのは開けられる数だ。
重火力とヘヴィガード：重火力とは、4種類ある兵装のうちの一つ。一方、ヘヴィガードとは機体パーツのブランドの名前。最初のうちは誤解しやすいので注意。

MISSION BRIEFING 01

スカービ渓谷

～戦線突破～

戦線を押し上げコアをたたけ!

僚機との連携や戦術など、チーム対戦の基礎が学べるスカービ渓谷～戦線突破～。それぞれ南側と北側に本拠地のベースが位置しており、ステージ中央のプラントBを境とした対象構造になっている。施設の設置場所などにチュートリアル的な要素が多く、旧ブロア市街地に比べると圧倒的に狭い。このため、高速の移動手段を持つ強襲が花形と呼ばれ、逆に狙撃は苦しい状況に陥りやすい。

基本的な侵攻ルートについては、それぞれ西側と東側の壁際に沿った形で主要ルートが二つ存在。中央のプラントBで各ルートが合流する形となって、ここから敵ベースに向けた侵攻ルートを再選択できる。構造的に難しい部分は少なく、それ故に逆転要素が少ないともいえる。

僚機が先行した場合には、自機視点を内側へ切り替え＆正面カタパルトを目指していこう。

ルートⓐ　制圧&進撃用ルート

各プラントを占拠しつつ、戦線を押し上げるルートⓐ。便宜上、全プラントを回る形だが、プラントA占拠は1機で十分。ベース後方→正面とカタパルトを乗り継ぎ、プラントBを目指そう。

ルートⓑ　援護&遊撃用ルート

ベース後方or側面のカタパルトで、東側のリフト→高台を目指すルートⓑ。プラントB占拠の援護射撃に加え、カタパルトでショートカットが可能。北側リフトからの敵機には要注意だ。

[illegible]ッシュ&アサルトチャージャーの併用で、素早くリフトを[illegible]るぞ

POINT① 高台を占拠してプラントを奪取!

スカービ渓谷では、リペアポッドが併設されたプラントB周辺こそが激戦区。ここを事前に占拠できれば、回復拠点として東側の高台にあるカタパルトから、敵ベースに断続的な遊撃部隊を送り込める。

このため、作戦開始直後から両チームが全速力で侵攻。少しでも有利なポジションを抑える戦術が非常に有効となる。各ルートの集結点なので、戦況に合わせて侵攻ルート&プラント参戦を選ぼう。

↓プラントCに向いたカタパルトは、ブースト制御で天井に着地可能。練習してミスを無くそう。

↑障害物が多い高台は、プラント占拠の援護にも最適。ただし、手榴弾が届くので要注意だ。

POINT② 敵ベース攻略の拠点を確保せよ!

プラントBに次ぐ拠点となるのが、敵ベース寄りのプラントC（自陣北側だとA）。強襲兵装の遊撃ならば、無理に占拠せずともコア攻撃可能だが、敵コアに防衛隊が待ち構えた状態だと話も変わってくる。

こういった場合、占拠→エリア移動の援護が見込めるため、必ずしもコア特攻が得策では無い。また、プラント側に注意を引き付けることで、ルートⓒが活きてくるのも事実。僚機との連携を考えよう。

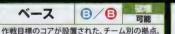
↓敵チームに押し込まれた場合には、ちゃんとプラント上も警戒。発見報告だけで防衛が楽に。

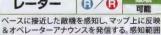
↑地上から戦線を押し上げる場合、前線方向は警戒されやすい。僚機と連携した側面攻撃が有効。

施設の種類と配置を再チェック

主要施設の概要

戦場における主要施設を含めたステージ形状の把握は、プレイ内容の向上に欠かせないポイント。ここではおさらいの意味も込めて、ステージに設置された主要施設を解説。なお、具体的な施設の活用法や対処法などは、初級セオリー指南で扱っているので、そちらの方を参考にしてもらいたい。

各種施設の使い方は、接近した状態でアクションボタンを押すだけ。マークが出てからでないとしゃがむだけなので注意!

ステージ施設の概要とマップの見方 ※アイコン色:赤　青=チーム専用施設　グレイ=中立or共有施設

施設	アイコン	破壊	説明
ベース	B／B	可能	作戦目標のコアが設置された、チーム別の拠点。リペアポッドが常設されており、レーダーが健在ならば、敵機接近でマップ上に自動表示される。
カタパルト	C	不能	設置された方向に向かって、機体を高速かつ遠距離へと射出する。射出直後の硬直中は操作不能だが、頂点付近からブーストで軌道変更できる。
レーダー	R／R	可能	ベースに接近した敵機を感知し、マップ上に反映&オペレーターアナウンスを発信する。感知範囲外から破壊可能だが、耐久力はかなり高めだ。
リフト	L	不能	高所へ機体を運び上げるための施設で、再度のボタン入力で登坂中も離脱可能。カタパルト同様に、マインを仕込まれやすいので要注意!
自動砲台	A／A	可能	攻撃範囲に接近した敵機を追尾し、3点射の自動砲撃を開始。砲塔の可動範囲が決まっているため、破壊せずとも死角に入れば無効化できる。
ガン・ターレット	G	可能	搭乗型ロケット砲台で、再度のボタン入力で離脱が可能。照準で狙ったポイントに対し、Aボタンで大ダメージのロケット砲を3連射できる。
プラント	P-X	不能	占拠状態であれば、再出撃地点として選択可能な戦略拠点。基本的に単体で設置されているが、リペアポッドを併設したタイプのプラントもある。
リペアポッド	P	不能	耐久力の回復に加えて、主武器&副武器の弾薬を補充可能。ベースやプラントに併設されており、フル補充or再度のボタン入力で離脱できる。

BB通信　プラントBから高台への登り方：カタパルトが設置された高台へは、リフト手前の段差まで戻らずとも登る方法がある。最も一般的な方法は、高台側の段差をジャンプ～リフトに乗るという方法。そしてもう一つは、プラントと高台の間に置かれた見張り台からのジャンプ+ブースト。見張り台の上には、張り出したパイプなどを足がかりにして上がれる。

スカービ渓谷～戦線突破～　配置マップ

ルートⓒ　敵軍ベース&コア奇襲用ルート

プラント側の一般的な侵攻ルートⓐに対して、対で覚えておきたいベース侵攻の裏ルートⓒ。基本的に地上移動で若干時間はかかるが、障害物に身を隠しながら進める。プラントに注意が向いていると、さらに効果的だ。とはいえ、リフトを目指す敵機と遭遇しやすく、自動砲台が残っていると見付かりやすい。

進路に自動砲台があるため、破壊しないと強襲でも通り抜けは難しい。焦らず確実に侵攻していこう。

敵ベースを攻略するための基礎知識 ベース攻略ガイド

構造が分かりやすいスカービ渓谷を例に、基本事項を再チェックしよう。

敵ベースの進入とは、敵コアにダメージを与えるための作戦行動。これに適したのは、強襲や重火力。中でも強襲のアサルトチャージャーは特筆モノで、自動砲台をすり抜けて無効化するほど。持ち前の火力で大ダメージを稼ぎ出せる重火力には、いくつかの前提条件が必要となっている。

これらの兵装で首尾良くベースに進入したら、攻撃時間を伸ばす回避行動&コア攻撃の継続が基本方針となる。

ゲームに慣れるまでは、この基本方針を徹底すればOK。可能な限りダメージを与えて、行動不能～再出撃といった手順で大筋は間違い無い。さらにステップアップを考えるならば、ベースからの離脱も視野に入れたいところ。

ただし、残りの対戦時間やコアゲージの優劣が関係するため、一概に離脱が正解といえない場合もある。それらの状況を判断して、離脱が得策なら敵機の数を目安にカタパルトへ向かおう。

↑自動砲台は強襲以外の進入を阻む強固な防壁。高所や障害物を利用して、見付かりにくい場所から破壊だ。

→敵チームの防衛部隊は、ベース後方に出現。外周の柱やコアを障害物にして、少しでも攻撃の時間を稼ごう。

Check Point　エリア移動で援護が可能!?

敵ベースへ向かう侵攻に際しては、カタパルトを乗り継いだ高速移動が基本。逆に味方ベースの防衛などには、画面右下のエリア移動を活用する。ゲームを始めたばかりだと意外に忘れがちだが、硬直モーションを差し引いてもブースト移動に比べて時間を短縮可能。カタパルトで頭上を飛び越えられた場合などは、距離があるようなら物陰からエリア移動で追いかけよう。

作戦開始の直後は、敵チームより早い拠点確保が基本。手近なカタパルトで役割を分担だ。

敵機進入を察知したら、まずはマップをチェック！　状況を判断して、援護に向かうかを決めよう。

Check Point　リペアポッドで戦線復帰!

ゲームを始めたばかりであれば、基本的に「行動不能→再出撃」で全く問題無し。しかし、リペアポッドの回復&補充を利用しないのは、個人戦績の面でも大きなマイナス要素。利用可能な状況が限られるとはいえ、再起動→再出撃の所要時間と比べても、結果的にお得なケースがほとんど。リペアポッドが併設されたプラントは、重要な戦略拠点なので必ず覚えておこう。

敵占拠or中立状態のポッドは利用できないため、併設されたプラント占拠が重要になる。

スカービ渓谷であれば、プラントBがポッド併設。作戦開始の直後から、最優先で確保しよう。

BB通信　**エリア移動の時間短縮について：**ベース防衛だけにとどまらず、僚機が奇襲に成功したプラントへも瞬時に侵攻可能なエリア移動。所要時間は機体・胴パーツのエリア移動パラメータによって決定される。具体的には初期装備のクーガー型だと5秒かかるが、シュライク型に換装すれば3秒に短縮可能。逆にヘヴィガード型は7秒と長くなってしまうぞ！

City Stage

MISSION BRIEFING 02

旧ブロア市街地

～熱戦の河畔～

広大な戦闘区域

左右にある小高い丘の後方に両ベースを構え、そこから見下ろせる形で、中央に河沿いの市街地が広がる。全体的な作りは同じだが、細かい部分は左右非対称なので、マップを少しずつ覚えた方がアドバンテージを得られるだろう。

戦場のメインとなるのはプラントB、C、Dのある河沿いの市街地。ここを突破して丘の上を進めばプラントAorEが、さらにその先に敵ベースがある。敵陣深くにあるプラントAorEは、前線基地としてコア攻撃の柱になる。ここを占拠できるかどうかが、一つのポイントになるぞ。

なお、コアは低い壁に囲まれており、自動砲台が入り口に2基、壁の内側に6基が設置されている。両軍ともにコア攻撃がしにくいので、ほんの少しのコアゲージ差が勝敗を分けるだろう。

全体的に見ると、どの兵装でも活躍できるバランスの取れたマップといえる。特に、スカービ渓谷で活躍の場が少なかった狙撃が大活躍できる。また、本マップではガンターレットが設置されているので、そこから新しい駆け引きが生まれそうだ。

丘の上や建物の上など、狙撃ポイントが多い旧ブロア市街地。狙撃ってこんなに強かった？ と認識を改めさせられる。

POINT❶を目指せ! 河までの1本ルート

カタパルト2回で戦場へ

2回目のカタパルト射出。河沿いの市街地はすぐそこ。

ベース付近のカタパルトを使って前方に大きくジャンプ。丘の上のプラントAorEを占拠したら、すぐ近くのカタパルトを使って2回目のジャンプ。これで市街地まで一直線だ。

POINT❶ 大きな河を挟んでの戦闘

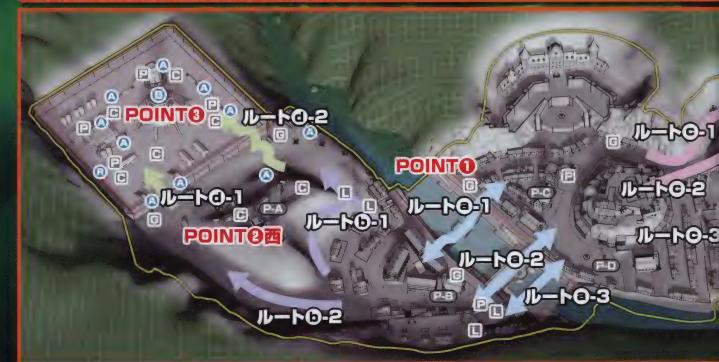
両チームを隔てる大きな河には、3本の橋がかかっている。この橋を進行して、前線を押し上げるのが狙いだ。両方の河沿いにはガン・ターレットが設置。これをうまく活用して、敵をせん滅しつつ進軍しよう。

なお、西チームは拠点となるのがプラントBのみで守りやすいものの、リペアポッドが河の近くにあるので狙われやすい。一方、東チームはプラントC、Dがあるため守りを分断されやすいが、リペアポッドを比較的安全に使える。

手前に見える細い橋がルートⓐ-3。中央にある大きな橋がルートⓐ-2。奥には壊れた橋があり、ちょうど敵が渡っている。これがルートⓐ-1。

旧ブロア市街地～熱戦の河畔～ 配置マップ

POINT❸
ルートⓓ-2
ルートⓓ-1
POINT❷西
ルートⓑ-1
ルートⓑ-2
POINT❶
ルートⓐ-1
ルートⓐ-2
ルートⓐ-3
ルートⓒ-1
ルートⓒ-2
ルートⓒ-3
P-A
P-B
P-C
P-D

BB通信 河について：河に落ちると耐久値がどんどん減少する。なるべく河に落ちないように進もう。ブーストゲージをすべて使い切った状態で河に落ちると、回復までジャンプができず致命的なダメージを受けることも……。やはりブラスト・ランナーは水陸両用ではないようだ!?

POINT②西を目指せ! 西の丘を駆け上がる

西の丘を目指す場合、緩やかな左の山道を登るルートⓑ-2と右のルートⓑ-1がある。ルートⓑ-1は、中央にある上り坂とリフトが途中で合流する形。

進行ルートはこの二つだが、敵は崖を強引に下りてくることがあるので、上にも注意。

2本のルート

ちょうど敵が進んでいる坂がルートⓑ-2。右にはリフトが見える。一方、左の大きな上り坂がルートⓑ-1になる。どちらも登ったところに敵の自動砲台があるので、破壊しつつ進もう。

POINT②東を目指せ! 東の丘へ侵攻せよ!

東の河岸にたどり着くと、真ん中に住宅が密集した高台がある。

この高台を左から迂回して左に進むのがルートⓒ-1、右から迂回して右に進むのがルートⓒ-3。この高台にあらかじめ登って、高架橋を直進するのがルートⓒ-2となる。

3本のルート

写真はルートⓒ-2を進行しているところだ。この高架橋は、下を通過することも可能となっている。左にはルートⓒ-1が、右にはルートⓒ-3が見える。

POINT②西 プラントAの攻防

←このAプラントを占領できるかどうかで、戦況が大きく変わる。

↓左のルートⓑ-2を進むなら、プラントAを無視するのもアリ。自動砲台を破壊して、直接ベースに進入だ。

敵ベースまであと少し。プラントAを囲む円の中には、ちょうど建物がある。これで敵の射線をさえぎるなど、うまく障害物を利用しよう。敵が居なければ、ここを占拠しつつ自動砲台を破壊できる。二つの行動が同時進行できればベストだ。

POINT②東 プラントEの攻防

←ルートⓒ-2から侵攻するとこんな感じに。すぐそこがプラントEだ。

↓プラントEから右の自動砲台を破壊。次にルートⓒ-3で侵攻するときの準備は、これでOK。

重要拠点のプラントE。すぐ隣にはやや高めの鉄塔が立っており、防衛側はカタパルトからここに乗れる。真ん中から侵攻できるルートⓒ-2がある以外は、ほぼAプラントと同じ作り。敵チームの守りは厳重だが、ここを占拠して前線基地としたい。

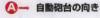
POINT③ 警戒厳重なベース内部

壁で区切られたエリアに侵入すると内部には自動砲台が6基もある。そのすべてが内側を向いているので、普通に進むとコア攻撃をする前に撃破されることがほとんど。

まずは、自動砲台を破壊してからコア攻撃をしよう。自動砲台には外側から安全に接近できる。強襲ならソードで、支援なら密着してショットガンで破壊できる距離だ。

ベース付近略図

図内の略号
- 壁
- Ⓐ→ 自動砲台の向き
- 進入ルート

ルートD1　ルートD2

これはルートⓓ-2。小さな建物の屋根の上に乗り、そこからジャンプでベースに侵入だ。

ほぼ死角の無い自動砲台の厳重な警備。最低でも二つ程度は自動砲台を破壊して、コアを攻撃しよう。

BB通信

警戒厳重なベース内部補足：ブロア市街地のレーダー施設は、壁で仕切られたエリアに侵入すると警告を発するのだが、レーダー施設は比較的入り口の近くにある。そこで、壁の外側からレーダー施設を破壊しよう。運かよければ敵チームに気付かれることなく、周囲の自動砲台を破壊→コア攻撃ができる。

カスタマイズをトコトン楽しもう

武器&パーツ データ集

現時点で取得可能な武器61種とパーツ32種のデータをすべて掲載! ゲーム中で閲覧可能な各種パラメータや説明文を載せてあるので、GPを消費せずにゆっくり見たいというプレイヤーにもオススメ!

データページの見方

●武器パラメータ

【射撃方式】単射:Aボタンを1回入力するごとに、弾を1発撃つ。3点射:Aボタンを1回入力するごとに、弾を3発連続で撃つ。連射:Aボタンを押しっぱなしにすることで、弾を連射する。投てき:Aボタン入力で、持っている武器を前方に投げたり、設置する。

【効果】近接戦闘:武器で近接攻撃を仕掛ける。高速機動:ダッシュの機動性が大幅に上昇する。視界妨害:敵の視界を妨害。敵プレイヤー側の画面が一時的に乱れる。遠距離砲撃:マップで地点を指定し、砲撃する。自動攻撃:地面に兵器を設置し、範囲内に入った敵を感知して自動で攻撃する。防弾:敵の弾を防ぐ。なお、爆発は防げない。索敵:索敵機を飛ばし、範囲内の敵を索敵する。弾薬補給:主武器・副武器の弾薬を補給する。修理/再始動:自機や味方機、または自軍施設の耐久力の回復をする。また、行動不能になった味方機や施設は再始動させる。

【重量】武器の重量。数値が高いほど重くなる。重量オーバーを起こすと、機体の機動性が低下する。

【威力】攻撃の威力(×同時発射数)。連射や3点方式の武器には、1発分の威力を表している。

【装弾数】(弾倉内に一度に装てんできる弾数)×(弾倉数)。前者はリロードまでに発射可能な弾の数を表す。

【連射速度】1分当たりの攻撃回数の最大値。

【連射精度】発射時の弾のばらつきを総合的に評価(A～E)。

【爆発半径】爆発系武器の爆風の範囲を表す。

【精密照準】スコープ時の拡大倍率。

【拡散率】ショットガンの弾の拡散範囲の評価値(小～特大)。敵機との間合いが離れるほど弾が拡散するため、拡散率が大きいと敵機に当てやすくなる代わりに与えられるダメージは低くなる。

【通常攻撃】近接戦闘武器の通常攻撃の攻撃方法とその評価(Lv1～3)。斬撃Lv1はその場で水平に斬り、斬撃Lv2は2連続で斬る。

【特殊攻撃】近接戦闘武器のダッシュ中の攻撃の評価(Lv1～3)。Lvが上がるほど攻撃速度は遅くなるが、威力が高くなり攻撃範囲が広くなっていく。

【効果持続】ECMグレネードによる視界妨害の効果時間。

【所持数】弾の所持数。

【索敵範囲】偵察機が周囲の敵機を索敵できる範囲を表す。

【滞空時間】偵察機が飛翔する時間の評価(A～E)。

【連続使用】特別装備を使い続けた際の、オーバーヒートまでの時間。

【チャージ】特別装備がオーバーヒートした際に、SPゲージが回復し再使用が可能になるまでの時間。

【発射弾数】榴弾砲を打ち切ったときの最大発射弾数。

【射程距離】榴弾砲の射程距離。

【防弾範囲】防弾シールドの防御範囲の評価(Lv1～2)。

【修理速度】修理をした際の、耐久力の回復速度の評価。

【有効距離】リペアユニットの射程。

●パーツのパラメータ

【重量】パーツの重量。

【装甲】パーツの防御力の評価(A～E)。

【射撃補正】射撃時の弾のばらつきの評価(A～E)。

【索敵】プレイヤー名、耐久力ゲージ、「コンテナ」などの表示距離の長さを評価(A～E)。

【ロックオン】近接ロックが可能になる距離の評価(A～E)。

【ブースター】ブーストゲージの量の評価(A～E)。

【SP供給率】SPゲージの回復速度の評価(A～E)。

【エリア移動】エリア移動時の待機時間の評価(A～E)。

【反動吸収】射撃時の反動の抑えやすさの評価(A～E)。

【リロード】リロードにかかる時間の評価(A～E)。

【武器変更】武器切り替えにかかる時間の評価(A～E)。

【歩行】歩行速度の評価(A～E)。

【ダッシュ】ステップ/ダッシュの速度の評価(A～E)。

【重量耐性】機動力が落ちない積載重量の評価(A～E)と範囲。

●取得条件

【GP】武器・パーツの開発に必要となるGP。

【必要素材】武器・パーツの開発に必要となる素材とその数。

【勲章】武器・パーツの開発に必要な勲章とその数。

■武器リスト

カテゴリ		アイテム名称	パラメータ						取得条件								
			射撃方式	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
強襲	主武器	M90サブマシンガン	連射	140	260	65発×20	毎分850発	C+	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			ブラスト用に開発されたサブマシンガン。威力は低いが連射性能に優れ、近距離戦闘では恐るべき力を発揮する小型射撃武器。														
		M90Cサブマシンガン	連射	160	240	74発×18	毎分850発	B	100	鉛板	10	-	-	-	-	-	-
			弾道安定性が向上したサブマシンガン。銃身をロングバレル化することで集弾率が向上、有効射程が延伸した。														
		M91サブマシンガン	連射	200	230	120発×12	毎分900発	C+	250	隕鉄塊	15	銅片	10	-	-	-	-
			威力を犠牲にし、連続射撃性能を改善したサブマシンガン。装弾数と発射ペースを向上させ、火力支援能力を高めたモデル。														
		M99サーペント	連射	180	270	80発×16	毎分860発	B	500	チタン鋼	10	銀片	10	メタモチップ	2	強襲章	10
			各種性能を高めた高性能サブマシンガン。威力の向上と共に装弾数、連射速度を向上させた高級モデル。														
		ヴォルペ突撃銃	3点射	180	360	54発×10	毎分810発	C+	250	隕鉄塊	15	ニュード胚	3	-	-	-	-
			普及型のアサルトライフル。3発を連続発射する3バースト射撃が特徴。小銃弾を採用することで威力が著しく向上したが、射撃反動が大きい。														
		ヴォルペ突撃銃C	3点射	170	340	57発×9	毎分820発	B	350	ウーツ重鋼	5	ニュード素子	8	-	-	-	-
			集弾率を高めたアサルトライフル。装薬量を減らすことで弾道の安定化を実現したが、威力が若干落ちている。														
		ヴォルペ突撃銃FAM	連射	200	320	45発×10	毎分810発	C+	500	鉛板	20	ウーツ重鋼	3	ニュード集積体	2	強襲章	10
			射撃方式をフルオートに変更したアサルトライフル。高威力弾の連続射撃は高い破壊力を持つが装弾数が少なく、残弾数には注意が必要。														
		ヴォルペ・スコーピオ	3点射	220	370	54発×10	毎分810発	B	750	チタン鋼	10	超剛性メタル	3	ニュード群体	5	強襲章	15
			ロングバレル化することで弾道安定性向上を図ったアサルトライフル。射手には敵を捉え続けるスキルが求められる上級者向けモデル。														
		アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	爆発半径		GP	必要素材						勲章	
	副武器	38型手榴弾	投てき	80	8000	1発×5	半径20m		-	-	-	-	-	-	-	-	-
			広く普及している汎用グレネード。時限信管により投てきして2.5秒後に起爆する。														
		40型軽量手榴弾	投てき	90	7200	1発×7	半径18m		100	ニュード卵	12	銅片	5	-	-	-	-
			遠投できる軽量グレネード。時限信管により投てきして2.5秒後に起爆する。														
		41型強化手榴弾	投てき	120	12500	1発×3	半径25m		500	ニュード集積体	2	黄金片	15	-	-	撃破章	5
			破壊力を高めた重グレネード。重量が増し遠投が難しいため、時限信管は3.5秒後に起爆するよう調整されている。														
		アイテム名称	効果	重量	通常攻撃	特殊攻撃			GP	必要素材						勲章	
	補助装備	デュエルソード	近接戦闘	220	斬撃Lv1	Lv1			-	-	-	-	-	-	-	-	-
			近接戦闘用に開発されたグレートソード。隙の少ない強力な水平切りは至近距離から行われる突発戦闘で威力を発揮する。														
		マーシャルソード	近接戦闘	460	斬撃Lv2	Lv2			500	鉛板	15	隕鉄塊	10	チタン鋼	15	-	-
			刀身の質量を増した強化グレートソード。素早く2度繰り出す水平切りは近接戦闘で非常に強力。ただし攻撃後には大きな隙ができるので注意。														
		SW-ティアダウナー	近接戦闘	650	斬撃Lv2	Lv3			1050	隕鉄塊	3	ウーツ重鋼	15	超剛性メタル	3	近接戦章	10
			刀身を大型化し破壊力を強化したグレートソード 広範囲をなぎ払う強力な攻撃を繰り出すが重量が大きく増加、装備する際は機動性への影響に注意が必要														
		アイテム名称	効果	重量	連続使用	チャージ			GP	必要素材						勲章	
	特別装備	アサルトチャージャー	高速機動	260	最大3秒	40秒			-	-	-	-	-	-	-	-	-
			機動性を高めるアサルトチャージャー。ブーストと併用することで前方への突進力を瞬発的、飛躍的に向上させる強襲用高機動ユニット。														
		アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
重火力	主武器	ウィーゼル機関銃	連射	280	350	180発×8	毎分650発	C+	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			汎用的に使用される多目的機関銃。短連射を繰り返すことで持続的な火力支援が可能だが、長時間連続射撃を行うと銃身が異常加熱し、一定時間射撃不可になる。														
		ウィーゼル機関銃R	連射	300	330	200発×8	毎分660発	C	100	鉛板	10	-	-	-	-	-	-
			銃身の排熱効率を改善した多目的機関銃。装薬量を減らすことで威力が若干落ちたが連射時の弾道安定性と排熱効率が高まり、より長時間の持続射撃が可能。														
		ウィーゼル・ラピッド	連射	320	340	220発×7	毎分720発	C+	500	チタン鋼	10	ウーツ重鋼	5	ソノチップ	2	重火力章	10
			連射速度を高めた多目的機関銃 使用する場合はこれまで以上に銃身の加熱量に注意が必要。														
		アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	爆発半径		GP	必要素材						勲章	
	副武器	サワードロケット	単射	480	8800	1発×5	半径10m		-	-	-	-	-	-	-	-	-
			広く普及した汎用ロケットランチャー。着発信管により着弾すると爆発する。														
		サワード・カスタム	単射	500	6800	3発×4	半径7m		250	隕鉄塊	20	銅片	20	-	-	-	-
			小径弾を採用することで装弾数を増やした軽ロケットランチャー。														
		サワード・バラージ	3点射	490	5600	3発×5	半径8m		500	鉛板	25	ニュード胚	20	ソノチップ	3	-	-
			3バースト射撃を採用し、面制圧力と瞬発火力を高めた3連装ロケットランチャー。														
		サワード・コング	単射	540	14000	1発×3	半径16m		950	超剛性メタル	3	ニュード素子	10	銀片	20	施設破壊章	5
			破壊力を高めた重ロケットランチャー 携行弾数と弾速に難があるが、その威力は絶大 射撃時は自身を巻き込まないように注意が必要。														

重火力

アイテム名称	効果	重量	効果持続	所持数	爆発半径		GP	必要素材						勲章	
ECMグレネード	視界妨害	140	5.0秒	3	半径25m		-	-	-	-	-	-	-	-	-
	初期型のECMグレネード。時限信管により投てきして2.5秒後に起爆、周囲に強力な妨害電波を発し、敵ブラストの視界を一定時間阻害する。														
試験型ECMグレネード	視界妨害	160	3.5秒	3	半径30m		100	ニュード卵	10	銅片	5	-	-	-	-
	即応性を主眼に改良したECMグレネード。突発戦闘での緊急回避的な使用方法を想定し、時限信管は0.5秒に設定されている。														
新型ECMグレネード	視界妨害	120	7.0秒	2	半径20m		500	ニュード群体	4	ニュード集積体	3	-	-	戦友章	10
	視界阻害効果を延伸したECMグレネード。時限信管により投てきして2.5秒後に起爆、周囲に強力な妨害電波を発し、敵ブラストの視界を長時間阻害する。														

アイテム名称	効果	重量	威力	発射弾数	射程距離	チャージ	GP	必要素材						勲章	
タイタン榴弾砲	遠距離砲撃	900	10000	6	300m	50秒	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ブラスト用に小型軽量化された榴弾砲。見通し外射撃が可能な支援火力として広く普及している。														
コロッサス榴弾砲	遠距離砲撃	960	7200	12	250m	60秒	350	隕鉄塊	10	チタン鋼	15	銀片	10	-	-
	発射弾数増大を主眼に改良した広域面制圧用の軽榴弾砲。広範囲を短時間で制圧射撃するため、地雷原啓開や障害除去に威力を発揮する。														
アトラント榴弾砲	遠距離砲撃	1050	11200	5	500m	55秒	500	鉛板	15	超剛性メタル	3	黄金片	15	砲撃章	3
	射程距離を延伸した長砲身榴弾砲。砲身延長と共にベースブリード弾を採用することで射程距離延伸を実現、敵のアウトレンジから強力な砲撃が可能。														
ギガノト榴弾砲	遠距離砲撃	1100	16000	1	350m	70秒	950	ウーツ重鋼	8	ニュード卵	10	メタモチップ	5	砲撃章	7
	破壊力強化と制圧面積拡大を重視して開発された大口径の重榴弾砲 慣性誘導とGPS誘導を併用した砲弾により指定地点へのピンポイント攻撃が可能														

狙撃

アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	精密照準		GP	必要素材						勲章	
38式狙撃銃	単射	200	2800	4発×12	3.5倍		-	-	-	-	-	-	-	-	-
	中距離以遠の精密射撃に適した狙撃銃。射撃の際はBボタン入力を行いスコープを覗いて狙いを定め、弾道安定を図る必要がある。														
38式狙撃銃・改	単射	240	3500	2発×22	4.0倍		250	鉛板	15	銀片	5	-	-	-	-
	弾芯にタングステンを使用することで威力を高めたオートマチック狙撃銃。														
38式狙撃銃・新式	単射	210	3200	3発×15	3.0倍		500	隕鉄塊	20	銅片	20	ソノチップ	3	-	-
	弾道安定性を改良した狙撃銃。装薬を減らした高速徹甲弾を使用することで高い集弾率と弾道安定性を実現、初弾以降も正確に目標を捉える。														
38式狙撃銃・遠雷	単射	260	5000	1発×20	4.0倍		950	チタン鋼	15	超剛性メタル	3	メタモチップ	1	精密射撃章	5
	大威力の狙撃銃。劣化ウランを弾芯にした高速徹甲弾を採用することで高い破壊力を実現。														

アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
マーゲイM40	単射	100	400	14発×9	毎分800発	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	護身用として小型軽量に重点を置いて開発されたブラスト用のハンドガン。装弾数は少ないが素早い再装てんが可能。														
マーゲイ・カスタム	単射	120	380	27発×6	毎分800発	E+	100	鉛板	10	-	-	-	-	-	-
	小径弾を採用することで装弾数を増やしたハンドガン。														
マーゲイRF	3点射	140	340	12発×10	毎分900発	D+	250	チタン鋼	10	黄金片	3	-	-	-	-
	3バースト射撃を採用したハンドガン。瞬発火力は高いが装弾数が少ないため残弾数には注意が必要。														
マーゲイ・ストライフ	単射	130	560	9発×12	毎分800発	E	500	鉛板	20	超剛性メタル	1	ソノチップ	3	狙撃章	5
	大口径化し威力を高めた軍用ハンドガン。弾丸の高初速化で対ブラスト戦でも威力を発揮するが、装弾数が少なく反動が大きいため、射手には高いスキルが必要														

アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	爆発半径		GP	必要素材						勲章	
ジャンプマイン	投てき	150	8500	1発×4	半径20m		250	鉛板	20	チタン鋼	8	銅片	20	-	-
	普及型の跳躍地雷。敵味方識別機能付き感応信管を採用、半径5m以内に敵を検知すると跳躍、広範囲に被害を及ぼす。同時に5個まで設置可能。														
ジャンプマインS	投てき	160	6500	1発×5	半径25m		500	隕鉄塊	30	超剛性メタル	1	ソノチップ	3	-	-
	被害範囲拡大を主眼に改良した跳躍地雷。同時に5個まで設置可能。														
ジャンプマインV	投てき	200	12000	1発×2	半径18m		750	ウーツ重鋼	10	メタモチップ	5	-	-	工作章	5
	破壊力を高めた高性能跳躍地雷。携行弾数に難があるが破壊力は非常に高く防御戦闘で重宝する。同時に5個まで設置可能。														

アイテム名称	効果	重量	威力	装弾数	連射速度		GP	必要素材						勲章	
セントリーガンSMG	自動攻撃	380	80	30発×∞	毎分800発		-	-	-	-	-	-	-	-	-
	サブマシンガンを搭載した無人砲台。監視範囲内に敵を検知すると自動的に攻撃を開始する。														
セントリーガンAC	自動攻撃	410	520	5発×∞	毎分150発		250	銅片	10	黄金片	3	-	-	-	-
	機関砲を搭載した無人砲台。監視範囲内に敵を検知すると自動的に攻撃を開始する。														
セントリーガンLZ	自動攻撃	420	840	3発×∞	毎分80発		500	ニュード卵	20	ニュード群体	5	銀片	10	狙撃章	10
	レーザーガンを搭載した無人砲台。監視範囲内に敵を検知すると自動的に攻撃を開始する。														

アイテム名称	効果	重量	連続使用	防弾範囲	チャージ		GP	必要素材						勲章	
シールド発生装置	防弾	320	最大120秒	Lv1	30秒		-	-	-	-	-	-	-	-	-
	板状のエネルギーシールドを展開し、正面からの弾の貫通を防ぐ小型防弾シールド。自身の姿を隠しながら交戦可能だが、爆発エネルギーは防ぐことができない。														
シールド発生装置・改	防弾	380	最大90秒	Lv2	25秒		500	ニュード素子	20	黄金片	15	メタモチップ	1	防衛章	5
	展開するエネルギーシールドの面積を拡大した分隊用の防弾シールド。														

支援

アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	連射速度	拡散率	GP	必要素材						勲章	
スマックショット	単射	180	400×8	8発×6	毎分60発	中	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ブラスト用のショットガン。複数の散弾を放射状に発射、近接戦闘では恐るべき威力を発揮する。														
ワイドスマック	単射	240	410×12	6発×9	毎分50発	特大	100	鉛板	15	-	-	-	-	-	-
	拡散範囲を拡大したショットガン。ショットシェル内の散弾数と散弾の質量を強化することで破壊力を増した。														
クイックスマック	3点射	170	420×4	3発×46	毎分800発	小	250	隕鉄塊	15	チタン鋼	5	黄金片	10	-	-
	3バースト射撃を採用したショットガン。短時間に大きな火力を投射することが可能だが、リロードの頻度が高い点に注意。														
スマックショットSP	単射	220	390×10	5発×10	毎分50発	中	500	チタン鋼	15	超剛性メタル	1	メタモチップ	3	支援章	10
	軍用として開発されたショットガン。散弾数の増加と共に拡散範囲を狭めることで範囲あたりの火力が大幅に上昇、非常に高いストッピングパワーを持つ。														

アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	爆発半径		GP	必要素材						勲章	
ヘヴィマイン	投てき	260	10000	1発×4	半径12m		-	-	-	-	-	-	-	-	-
	広く普及した重火薬地雷。敵味方識別機能付き感圧信管を採用、敵が踏むことで大爆発を起こす。同時に5個まで設置可能。														
ヘヴィマインS	投てき	240	7000	1発×5	半径20m		250	鉛板	5	銅片	12	-	-	-	-
	広範囲に被害をおよぼす重火薬地雷。重装甲目標に対してやや破壊力不足だが、ソフトスキンや大部隊に対する防御戦闘で有効。同時に5個まで設置可能。														
ヘヴィマインV	投てき	320	33000	1発×3	半径10m		500	ウーツ重鋼	10	メタモチップ	1	-	-	工作章	3
	破壊力を高めた重火薬地雷、遠投できる点も大きな特徴であり、戦線が膠着した場合には突破口を切り開くことも可能。同時に5個まで設置可能。														

アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	爆発半径		GP	必要素材						勲章	
リモートボム	投てき	300	14000	1発×4	半径18m		350	隕鉄塊	20	黄金片	10	-	-	-	-
	普及型リモコン爆弾。設置後、Bボタン入力で起爆する指令起爆方式を採用。破壊力も高く、待ち伏せなどに適する。同時に5個まで設置可能。														
リムペットボムS	投てき	260	9000	1発×5	半径25m		500	鉛板	20	銀片	25	ソノチップ	3	-	-
	被害範囲拡大を図った改良リモコン爆弾。投てき後、接触物に吸着する。同時に5個まで設置可能。														
リムペットボムV	投てき	360	30000	1発×3	半径16m		750	超剛性メタル	5	銅片	20	-	-	工作章	10
	破壊力を強化した高性能リモコン爆弾、投てき後、接触物に吸着する。同時に5個まで設置可能。														

アイテム名称	効果	重量	索敵範囲	所持数	滞空時間		GP	必要素材						勲章	
ラーク偵察機	索敵	400	半径80m	3	E+		-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ブラスト用の小型無人偵察機。一定高度に達すると水平飛行に移行、搭載した小型合成開口レーダーで索敵する。														
ファルコン偵察機	索敵	420	半径50m	3	D+		350	ニュード胚	10	ニュード素子	5	-	-	-	-
	エンジンを換装することで航続距離と巡航速度を高めた強行偵察用の無人偵察機。速度性能を追求したため、偵察範囲が若干犠牲になっている。														
アウル偵察機	索敵	460	半径120m	2	A+		500	ニュード素子	10	ニュード集積体	3	-	-	戦友章	10
	周辺警戒に適した低速無人偵察機。センサーの強化により重量がかさみ、速度性能と搭載数が減少したが、広い索敵範囲を誇る。														

アイテム名称	効果	重量	所持数				GP	必要素材						勲章	
弾薬BOX	弾薬補給	300	3				100	鉛板	5	ニュード卵	5	-	-	-	-
	主武器と副武器の予備弾を収めた弾薬箱。設置後に接触することで弾薬補給を瞬時に行うことができる。														

アイテム名称	効果	重量	連続使用	修理速度	有効距離	チャージ	GP	必要素材						勲章	
リペアユニット	修理/再始動	560	最大10秒	C+	40m	35秒	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ブラストや施設修理用のリペアユニット。味方ブラストや施設の修理/再始動を行う場合は対象に照準をあわせAボタン入力。														
リペアユニットβ	修理/再始動	600	最大8秒	C+	80m	25秒	750	ニュード卵	30	ニュード群体	10	ソノチップ	7	再起章	5
	有効距離を延伸したリペアユニット。修復ユニットのエンジンを換装したことで有効距離が延伸、SPゲージチャージ時間の短縮にも成功した。														

■パーツリスト

カテゴリ	アイテム名称	パラメータ						取得条件							
部位	パーツ名	重量	装甲	射撃補正	索敵	ロックオン	GP	必要素材						勲章	
head	クーガーI型	600	C+	C	D	C+	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		初期に開発された汎用機体の頭部パーツ。製造コストが低いため、多くの傭兵たちに支給されている。ただし、新型のパーツと比べると能力は見劣りする。													
	クーガーII型	620	C+	C	C	D+	100	ニュード素子	1	銀片	10	-	-	-	-
		クーガーI型の頭部に新型のレーダーを搭載し、索敵能力を高めたパーツ。広範囲のブラストを自動認識できるため、小隊を率いる傭兵たちに好まれる。													
	ヘヴィガードI型	800	A	E	E+	C+	150	ニュード卵	5	ニュード胚	10	黄金片	1	-	-
		トップクラスの装甲を誇る頭部パーツ。標準タイプの機体と比べると高重量だが、もっとも重要な頭部を厚い装甲で覆うことで、被ダメージを大きく軽減できる。													
	ヘヴィガードIII型	850	A+	E	E	B+	300	ニュード素子	5	ニュード群体	3	黄金片	10	-	-
		ヘヴィガード型の特徴である防御力に、さらに磨きをかけた頭部パーツ。近距離でのブラスト戦闘を有利に進めるために、ロックオン能力も重視されている。													
	ヘヴィガードIV型	800	A	E+	D	C	400	ニュード群体	2	黄金片	10	メタモチップ	2	-	-
		指揮能力を充実させるため、索敵を強化したヘヴィガード型頭部パーツ。射撃補正能力も多少改善され、防衛部隊を統率する小隊長クラスの兵士に好まれる。													
	シュライクI型	450	E	C	D+	C+	150	ニュード胚	3	ニュード素子	2	黄金片	2	-	-
		機動性能に特化した軽量機体の頭部パーツ。もともと偵察用として開発されたため、索敵能力も高めになっている。ただし装甲は薄く、致命傷を負いやすい。													
	シュライクII型	470	E	C	B	D+	300	ニュード胚	5	ニュード集積体	1	銅片	10	-	-
		シュライクＩ型頭部の索敵能力強化型。広範囲のブラストを自動認識することができ、戦況を瞬時に把握できる。													
	シュライクV型	450	E	B+	D	B+	400	ニュード群体	1	ニュード集積体	1	銅片	20	-	-
		ロックオン可能距離と射撃補正能力を高めたシュライク型頭部パーツ。搭載FCSを改良し、軽量を維持しつつブラスト戦闘での能力を高めている。													
部位	パーツ名	重量	装甲	ブースター	SP供給率	エリア移動	GP	必要素材						勲章	
body	クーガーI型	1250	C+	C+	D+	C+	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		初期に開発された汎用機体の胴体パーツ。能力は平均的で扱いやすいが、飛び抜けた長所はなく、近年では新型のパーツにその役割をゆずりつつある。													
	クーガーII型	1300	C+	B+	D+	C+	100	隕鉄塊	5	ニュード卵	15	黄金片	1	-	-
		クーガーI型胴体のエネルギータンクを拡張し、ブーストの持続を延長したパーツ。これにより、継続走行距離が延長された。													
	ヘヴィガードI型	1430	A	C+	C	E	150	鉛板	5	ニュード素子	1	銀片	5	-	-
		トップクラスの装甲を誇る胴体パーツ。重いパーツは機動性能に悪影響を与えやすいが、厚い装甲はそれを補って余りある。特別装備へのエネルギー供給能力も高い。													
	ヘヴィガードIII型	1550	A+	B+	D+	E	300	チタン鋼	10	ニュード胚	10	ソノチップ	1	-	-
		ヘヴィガードI型の胴体胸部に追加装甲を施し、防御面をさらに充実させたパーツ。わずかながらブースター容量も多く、継続走行時間の延長で機動力低下を補っている。													
	ヘヴィガードIV型	1500	A	A	D+	E	400	隕鉄塊	5	ニュード集積体	2	銅片	15	-	-
		汎用性を高めるため、ブーストの持続力を強化したヘヴィガード型胴体パーツ。継続走行時間が延長され、さまざまな戦局に対応しやすくなった。													
	シュライクI型	1000	E	C	D	A+	150	鉛板	5	ニュード卵	5	銀片	3	-	-
		機動性能に特化した軽量機体の胴体パーツ。偵察任務をスムーズに遂行するため、エリア間移動の能力が非常に高い。													
	シュライクII型	1030	E	B+	E	A+	300	隕鉄塊	10	ニュード素子	5	メタモチップ	1	-	-
		機動性能をさらに高めるため、ブースター容量を増やしたシュライク型胴体パーツ。重量はシュライクＩ型よりもわずかに重いが、長距離の継続走行が可能。													
	シュライクV型	1100	E+	C	C	A+	400	超剛性メタル	1	ニュード胚	20	ソノチップ	1	-	-
		特別装備へのエネルギー供給を強化したシュライク型胴体パーツ。局地戦の制圧能力がアップし、よりブラスト戦闘向きの性能となった。													
部位	パーツ名	重量	装甲	反動吸収	リロード	武器変更	GP	必要素材						勲章	
arms	クーガーI型	850	C+	D+	C	D+	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		初期に開発された汎用機体の腕部パーツ。標準的で汎用性は高いが、性能は全体的に低めになっており、新型の武器を扱ううえでは物足りない印象も受ける。													
	クーガーII型	870	C+	B	D	D+	100	鉛板	10	隕鉄塊	5	銀片	5	-	-
		クーガーI型腕部の重量バランスを見直し、射撃時の反動を抑えたパーツ。射撃時の安定性が増した代わりに、リロード時の挙動はやや重くなっている。													
	ヘヴィガードI型	1000	A	B+	E+	E+	150	隕鉄塊	5	チタン鋼	1	銅片	5	-	-
		トップクラスの装甲を誇る腕部パーツ。リロードや武器切り替え時の挙動がかなり重くなっているが、高重量であることが幸いし、射撃時の反動には強い。													
	ヘヴィガードIII型	1120	A+	A+	E	E	300	鉛板	15	ウーツ重鋼	3	銅片	10	-	-
		ヘヴィガードI型の腕部側面に追加装甲を施し、防御力をさらに強化したパーツ。挙動がさらに重くなっているものの、射撃時の反動軽減も際立って高い。													
	ヘヴィガードIV型	1050	A	B	D+	D	400	鉛板	15	ウーツ重鋼	3	ソノチップ	3	-	-
		ヘヴィガードＩ型の腕部を改良し、欠点であった挙動の重さを緩和したパーツ。防御力と安定性を維持しつつ、標準パーツと変わらない動きができる。													
	シュライクI型	660	E+	E+	C+	B	150	チタン鋼	2	銅片	10	-	-	-	-
		機動性能に特化した軽量機体の腕部パーツ。挙動が軽く、リロードや武器の切り替えなどの動作が素早く行える。反面、射撃時の反動は大きい。													
	シュライクII型	630	E	E	B	A	300	鉛板	15	超剛性メタル	1	黄金片	5	-	-
		軽量タイプのシュライク型の中でも、最軽量となる腕部パーツ。射撃時の反動こそ大きいものの、リロードや武器切り替えの素早さはトップクラス。													
	シュライクV型	700	E+	D+	C+	C+	400	隕鉄塊	20	ウーツ重鋼	3	ソノチップ	1	-	-
		射撃強化を図ったシュライク型腕部パーツ。肩部を少し重くしたことでパーツの重量バランスが改善され、より安定した射撃が行えるようになった。													
部位	パーツ名	重量	装甲	歩行	ダッシュ	重量耐性	GP	必要素材						勲章	
legs	クーガーI型	1000	C+	D+	D+	D（4550）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		初期に開発された汎用機体の脚部パーツ。標準的な機動性能を持つが、重量耐性が高くないため、高重量の武装を積載すると機動力が大きく低下する。													
	クーガーII型	1000	C	B	D+	D（4550）	100	チタン鋼	1	ニュード胚	10	銅片	10	-	-
		クーガーI型の脚部に改良を加え、歩行速度を高めたパーツ。接地面の補助ローラーが大型化されたことにより、高い歩行能力を発揮できる。													
	ヘヴィガードI型	1200	A	E+	E	A（6350）	150	チタン鋼	1	ニュード卵	5	銀片	5	-	-
		トップクラスの装甲を誇る脚部パーツ。機動力の面では標準的な機体に劣るが、重量耐性は非常に高い。拠点防衛用の機体として活用されるケースが多い。													
	ヘヴィガードIII型	1250	A+	E	E	A+（6650）	300	隕鉄塊	10	ニュード素子	5	銀片	5	-	-
		前面の追加装甲により、ヘヴィガードI型よりもさらに防御力を高めた脚部パーツ。歩行に関してはヘヴィガードＩ型よりも遅いが、重量耐性は抜群に高い。													
	ヘヴィガードIV型	1250	A	E	D	A（6350）	400	超剛性メタル	2	ニュード卵	10	銅片	5	-	-
		ブースト時の移動速度を向上させたヘヴィガード型脚部パーツ。デュアルタイプのスラスターを搭載し、標準タイプのブラスト並みの速度が出せる。													
	シュライクI型	750	E+	B+	B+	E（3800）	150	チタン鋼	1	ニュード卵	15	黄金片	1	-	-
		機動性能に特化した軽量機体の脚部パーツ。歩行速度、ブースト時の速度ともに標準以上だが、重い武装を積むと持ち前の機動力が大きく低下してしまう。													
	シュライクII型	700	E	A+	B+	E（3800）	300	チタン鋼	5	ニュード群体	2	銀片	20	-	-
		シュライクI型の脚部をさらに軽量化し、機動性能に特化させたパーツ。前面を覆っていた装甲が取り外され、歩行時の機動性が大幅に向上した。													
	シュライクV型	800	E+	B	A+	E（3800）	400	鉛板	20	ニュード集積体	1	メタモチップ	2	-	-
		大型のスラスターを搭載し、機動性を極限まで高めたシュライク型脚部パーツ。歩行速度はシュライクＩ型より低下したが、ブースト時には高速で移動できる。													

セットボーナス

パーツ名	セットボーナス	パーツ名	セットボーナス	パーツ名	セットボーナス
クーガーI型 クーガーII型	重量耐性UP（+150）	ヘヴィガードI型 ヘヴィガードIII型 ヘヴィガードIV型	装甲UP	シュライクI型 シュライクII型 シュライクV型	歩行UP

ブランドごとの機体特徴

標準的な機体パーツ。パラメータは平均的で、大きく劣っている部分も少ないことが特徴。クーガーI型はプレイ開始直後から取得しており、クーガーII型もすぐに購入可能である点が強みといえる。

装甲を重視した機体パーツ。機体重量があるため、機動性が低くなってしまうことが難点。各種パラメータは極端に高いor低い場合が多い。重量耐性の評価が高いため、搭載する武器の重量が重くなりがちな重火力や支援を使う際にオススメだ。

機動性を重視した機体パーツ。重量や移動速度が優秀で、前線への移動が早く、戦闘でも攻撃を避けやすい点が魅力。一方、装甲が薄いため、敵機の攻撃を受けると致命傷になりやすいことが弱点。

本作の魅力はメカだけじゃない!!

アバターカスタマイズのス〃メ

本作では、搭乗パイロットを選べるだけでなく、見た目をカスタマイズすることができる。自分好みのアバターを作り上げよう!

キャラクターもカスタマイズせよ!

初めてカードを使用するときは、搭乗パイロットを選択する画面が表示される。このとき、右の9種類のアバター(ゲーム中、君の分身となるキャラ)から選択できるので、好きなタイプを選ぼう。タッチパネルで該当キャラに触れればセリフをしゃべってくれるので、これを判断材料にして好みのボイスのアバターを選んでみるのもアリだ。仮に基本となる髪型や眼鏡が気に入らない……と感じた場合でも、この辺りはカスタマイズすることで自分好みに変更できるので、目つきや雰囲気で選ぶのが正解だろう。変更可能なパーツは肌の色、フェイスアイテム、ヘアスタイル、コスチュームの4カ所だ。なお、一度決定したアバタータイプは変更することができないので、慎重に選んで後悔しないようにしたい。

アバターカスタマイズの一例を紹介!

熱血タイプ・カスタム例

ヘルメットに赤い「×」が入ったマスクを装着するだけで、何だかヤバそうに……。

熱血タイプな彼でもここまで変化させられるんです。サーフィンでも行っとく?

クールタイプ・カスタム例

片目が隠れるほど長い前髪が印象的なカスタマイズ。クール度150%アップ!?

オールバックにメガネを装着することでインテリな雰囲気を重視!

ベテランタイプ・カスタム例

どこかで見たことのある映画の主人公に似ている……のはあくまでも気のせい(汗)。

ベテランタイプはスキンヘッドに変更可能。こんな人が目の前に居たら怖過ぎる……。

少年タイプ・カスタム例

アレな方々の欲求を満たす、ショタ少年タイプ。ベレー帽が可愛いですね。

長髪のミディアムテールと眼帯を装着。中性的な雰囲気でミステリアスに!

ナルシータイプ・カスタム例

ただでさえ怪しいナルシータイプを、ガスマスクを付けることでさらに怪しく……。

ちょんまげがアピールポイントの『サムライテール』で、武士っぽさを演出!?

まじめタイプ・カスタム例

バトルヘッドギアを装着することで活発な感じに。ガーゼもいい味出してます!

ツインテールにすることで、まじめタイプも若干幼い雰囲気にカスタマイズ可能。

お嬢様タイプ・カスタム例

ストレートにサングラスを付けることで、セレブな雰囲気が出ている……かな?

髪が短い娘が好きな人も安心のボブカット。泣きぼくろでお姉さんっぽく!

少女タイプ・カスタム例

ツインテール至上主義はこの髪形! 半そでから見える細い腕もたまりません!

ボーイズショートで中性的な感じに。腕に抱いているパンダロボ(?)にも注目!

インテリタイプ・カスタム例

眼鏡は取り外せるので、眼鏡属性など無い、って方にも安心の設計なのだ。

迷彩アーミータンクは他コスチュームよりも露出が……。筆者的No.1コス!

ボーダーブレイク制作秘話
こうして世界は創られた

インタビューの後半パートでは、『ボーダーブレイク』を鮮やかに彩るデザイン&サウンドの制作スタッフを直撃! その魅力へと迫っていこう。

聞き手:伊勢猫

デザイン・リーダー
青木 盛治
機体パーツや武器に加え、アバターキャラクターまで、本作のインターフェース全般におけるデザイン面での方向性を統括している。

メカ・デザイナー
京谷 茂孝
本職は3Dモデラーで、メカニックデザインは『ボーダーブレイク』が処女作。機体のベースデザインほか、その監修なども担当している。

サウンド・ディレクター
塚原 啓介
社内コンポーザーを束ねるディレクターとして本作に参加。楽曲のディレクションに加え、システム関係のSEも手がけられている。

「ゲーム屋なりに考えた――リアルロボットがコンセプト」
DESIGNER SIDE

―近未来的な世界を舞台としたSF×ロボットな本作ですが、そのデザインコンセプトとは?

青木 ロボットがモチーフとはいえ、FPSやTPSといったジャンルなので、必然的にミリタリーテイストが強い感じになっていると思います。ただ、今後は近未来的なものも出てきますので、ビジュアルの幅の広がりを感じると思います。

京谷 この話をいただいた当初、未来的なデザインでやろうと思っていたんですよね。ところが企画が進んでいくうちに、ロボットが前面に出るモノじゃないと実感した部分があって、だれもが一兵士であるイコールコンディション的なデザインにしようと決めました。世間的にはスーパーロボットが主流ですけど、我々は80年代のリアルロボット世代でしたしね。現実にある二足歩行ロボットを踏まえた上で、ゲーム屋なりに考えたリアルロボットが本作のデザインコンセプトといえるかもしれません。ただ、あまりやり過ぎると地味なテイストになるので、アニメっぽい感じのラインも踏襲しながらまとめていった感じですね。

―リアルロボット路線の「ブラスト・ランナー」ですが、スペック設定などもあるのでしょうか?

青木 設定上は全長5メートル。胸部にコックピットがあって、そこへ搭乗者が乗り込んで操縦するといった設定です。

京谷 設定上のスペック等はまだナイショです(笑)。ただ可動範囲といった機体各関節の機構等に関しては現実的なものを意識して仕上げてあります。実機上に全て反映できたとはいいませんが、そういったことを考えながらデザインしました。

青木 デザイン上では身長180cmくらいなら問題無く搭乗できる作りになっています。とはいえ、ベテランタイプのオジさんだと少し窮屈そうな感じですけど(笑)。

京谷 この間寸法を測ってみたら、『ボーダーブレイク』の筐体が丁度コックピットサイズくらいでしたよ。だからあの中に入るような感じですかね。

青木 動力源に関しては、二つのチームが奪い合っている新エネルギー『ニュード』という設定になっています。なので、ロボに限らず武器にもニュードのイメージカラーを踏襲したデザインの武器もあります。支援兵装のリペアユニットとかですね。

―本作全体としてもニュードが持つ緑色が、イメージカラーのモチーフになったワケですか?

青木 緑色という色合いはミリタリーを意識させるカラーであると同時に、ちょっとSF的な要素があるといいますか。発光させたりすると非常に見栄えがする色ですし、ゲームセンターに置いたとしても目立つんじゃないかなと。

―多彩なパーツや武器も見どころですが、何人ぐらいデザイナーがかかわっているのでしょうか?

青木 多いときで10人程度、ロボット関係だと4人ですね。機体パーツのブランド名に関しては、それを手がけたデザイナーが命名している場合もあります。結果的にブランドといった形になったという感じで、最初からこうしようっていう意図があったワケではなかったんですよ。

―では機体デザインのベース部分を京谷さんが担

「アーケードゲームって――お祭り的な派手さが無いとね」
SOUND SIDE

――まずはサウンド・ディレクターとして、全体的なコンセプトなどを聞かせていただけますか?

塚原 ある程度ゲームが出来てからサウンドって作るんですけど、今回は平行作業な部分がありまして、サウンド側の暴走から始まった感じが多分にありますよ。プランナーからも「いい感じの音でお願いします」って、投げっぱなしな感じでしたし(笑)。

――言い換えればやりがいのある仕事だったと?

塚原 そうですね。実際、サウンドチームも隠れロボット好きが多くて、「こっちの方がよりいいんじゃない?」とかいった話が、担当者以外のところからもちょこちょこ出まして、「みんなホントはやりたかったんじゃないの?」って感じの雰囲気は漂っていましたね(笑)。

――本作では対立する勢力別に、それぞれ違ったイメージの曲が用意されているとのことですが?

塚原 当初、渓谷だったら風が吹き抜ける音だとか、環境音でリアルな戦場を目指すノリだったんですよ。とはいえ、アーケードってお祭り的な派手さが無いとねって話で、開発途中から急きょBGMを付ける話になりました(笑)。ロボット好きな人を

当されて、全体を監修されているワケですか？

青木　それぞれにデザイナーも居ますが、最初に京谷がデザインした「クーガー」を見ながらほかのロボットを考えてもらって、最終段階で監修するといった流れです。違った感性を持っている人に参加してもらうことで機体デザインに幅が出ますし、作業時間的に分散して作らないといけない場合もあるので。それに一人だけで作成してしまうと、バリエーションを出しにくくなりますし。

—ゲーム本編から少し逸れますが、フィギュアなどの二次的な企画商品もデザイナーが監修を？

京谷　フィギュア関係の監修作業は、私がやらせてもらっていますね。こういったお話が社外から稼働前に来ることは、ラッキーだと思うんです。

青木　デザイン当初から立体化を意識していたので、かなり早めに関係部署へアピールしてましたね(笑)。

京谷　開発チーム内におもちゃ好きな人間が多く、その働きかけも大きかったのでは(笑)。

青木　データ形状的にリアルさを意識してあるので、無理無く可動すると思います。3Dデータを基にしていただければ、問題無くフル可動しますから。

京谷　ただ、実機上の3Dデータを資料として渡してあるので、立体物としてみたときに情報量が足りない部分が出てきてしまいます。そういった個所を指摘、相談するといったかたちで監修させてもらっています。ただ、版元として"間違い探し"的な細かい口出しはせず、各メーカーさんの出した答えを楽しんでいるみたいなところもありますね。あとは感想にもなっちゃいますけど、小さくてもホントよく動くんですよね。メーカーさんの技術力にビックリしましたけど、自分が目指してきたことに間違い無かったんだといった喜びもありましたね。

—ロケテスト小冊子やブログに掲載されていた「BB通信」について、アレはどういった経緯から？

青木　発表直後にやった都内限定ロケテストの時は、知名度も全然無かった状態じゃないですか？そこで漫画なら手に取りやすいかもしれないといった考えからです。公式サイトのブログで復活した理由は、ネタ無いねって話になったときに「じゃあアレでも描くか？」と(笑)。アレはアバターパーツなどを手がけた社内のデザイナーにお願いして、作業の合間に描いてもらっています。

—ではインタビューの締めとして、本誌読者とボーダーたちへ向けたメッセージをお願いします。

青木　まだ『ボーダーブレイク』は稼働したばかりですが、次のバージョンを見越した機体や武器をたくさん考えて用意してあります。プレイヤーの皆さんに長く楽しんでいただけたらと思いますし、二次商品のほうもぜひぜひよろしくお願いします。3Dプラモキット以外にも、専用ヘッドホンとか、軍用タオルのプライズもありますので(笑)。今後もいろいろと仕掛けていくつもりなので、ぜひ末永く遊んでください。よろしくお願いします。

京谷　これまでのタイトル同様に開発チームでもテストプレイをするのですが、みんな仕事とはいえ率先してプレイするぐらい楽しみながら作っています。最初はロボットゲームといった部分で敷居が高いよう思われるかもしれませんが、基本的な操作に慣れちゃうとスゴく面白いゲームだと思いますので、ぜひ一度とはいわず何度でも遊んでいただけたらなと思いますね。

—本日はお忙しい中、ありがとうございました。

方向性の異なったパーツのデザイン

機体パーツのカスタマイズも魅力的な本作だが、それぞれデザイン＆機能性の異なったブランドが存在する。新たに公開された「ZEBRA(ツェーブラ)」こそ不明な点も多いが、既存ブランドは、「標準型・重量型・軽量型」をイメージしたブランドとのことだ。

社内では「ウサ耳」とか言われますけど、ベースデザインともなったブランド。そういった意味でも割とニュートラルなイメージですね。

クーガーをベースに開発された重量型が、ブランドの基本コンセプト。これもクーガー同等に監修の京谷がデザインを担当しています。

ロゴや名称からも分かる通り鳥をイメージしたブランド。逆関節っぽい可動部位など、動物をモチーフとした有機的なデザインです。

集めて、「自分が合うと思う曲を作ってくれ」と言って、総力戦で60曲くらいを用意して……。それで各シーンを見て、場面に合った曲をチョイスしていった感じです。なので、それぞれチーム別に曲が用意されたわけでないんですよ。逆に明確な初期イメージがあれば、それに沿った曲作りになったので……、こういった手法を思いつかなかったかもしれませんね。

——好きだからこそのこだわりがあって、それを塚原さんがうまくまとめられた感じでしょうか？

塚原　ホント好き勝手だと収集つかなくなるので(笑)。全体的なディレクションとして、リアルな形を目指してやってきたつもりです。自衛隊の特殊車両をバックにした、ロボットの初期イメージがすごく格好良くって(笑)。それを伝えられるような、リアルさは常に意識してきましたね。

——アーケードVGMは根強いファンも多いですが、サウンドトラック発売の予定などあるのですか？

塚原　まさに宣伝タイムなんですが(笑)、今回はアドバタイズの挿入歌をMECHANiCAL PANDAという女の子二人組のインディーズバンドにお願いしたんですよね。そのOP曲がマキシシングルという形で、10月中に発売されます。また、それと別になりますが、本作のBGMを集めたサウンドトラックが、WAVE MASTERから11月に発売される予定です。

——ではインタビューの締めとして、本誌読者とボーダーたちへ向けたメッセージをお願いします。

塚原　アーケードゲームとしては新しい試みのゲームにもかかわらず、ロケテストの段階からプレイヤーの皆さんにやる気を持っていただいて、本当にありがたいと思っています。これを機に、皆さんにもボーダーブレイクを盛り上げていただけるとありがたいなと。サウンド担当者としては、ボイス周りなどの細かな部分にも耳を傾けていただけると、新たな楽しみにもつながるのではないかなと。ぜひにヘッドホン持参でお願いします(笑)。

——本日はお忙しい中、ありがとうございました。

主題歌はMECHANiCAL PANDA!

「MECHANICAL PANDA」が歌う、本作の主題歌が2009年10月21日マキシシングルで発売予定！　ガールズPOPとは違う重厚なサウンドで本作のイメージにマッチした楽曲だ。

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

今月は少し先だが発売日が決まったXbox 360版の『サムライスピリッツ閃』と、携帯電話向けのFLASHゲームをご紹介！ FLASHゲームは無料で遊べるので、時間が空いたときにでもチェックしてみよう。

本格3D剣戟、Xbox 360に見参!!

新しい"侍魂"に注目せよ！

美麗な3Dグラフィックで展開される『サムライスピリッツ閃』。見た目は大きく変わったが、シリーズの醍醐味である一撃の重みや読み合いの面白さは、絶妙なバランスで受け継がれている。難しいコマンド入力を必要とする技が少ないため、セオリーさえ理解してしまえば、格闘ゲーム初心者でも面白さを十分に味わえるのだ。

また、シリーズには欠かせない覇王丸やナコルルといったおなじみのキャラに加え、魅力的な新キャラが多数登場。大剣を振り回す凛々しい鈴姫は本作が初登場ながら、高い人気を誇っている。そのほかにも、両手に斧を持って闘うブラックホークや、アフロ頭がトレードマークのＪなど、侍魂シリーズに欠かせない一風変わったキャラも参戦し、戦いを大いに盛り上げてくれる。

重厚な鎧をまとって闘うヴァルター。剣と盾を使った技はどれも破壊力抜群だ！

美しい剣閃を放ちつつ突進するナコルルの必殺技・アンヌ ムツベ。3Dになっても、おなじみの技はしっかり継承されている。

ボスキャラ二人が使用可能に!!

ついに、風格あふれる二人が闘いの舞台に登場！ アーケード版では味わえなかった興奮がここにある！

Xbox 360版では、アーケード版では中ボス・ボスとして登場したドラコとゴルバが、特定の条件を満たすと使用可能となる。ドラコはショットガン、ゴルバはレイピアを武器に闘う。個性的かつ、強力無比な技を数多く持つキャラだけに、対峙する相手を圧倒する闘いが展開できそうだ。

剣戟ゲームでは掟破りともいえる銃を武器に闘うドラコ。銃を生かした遠距離戦がメインになるのだろうか？

Xbox Live でのネットワーク対戦に対応している『サムライスピリッツ閃』。全国のライバルと熱い対戦を心ゆくまで楽しもう！

サムライスピリッツ閃

■対応ハード	：Xbox 360
■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：3D剣戟対戦
■発売日	：2009年12月10日予定
■価格	：7,140円（税込）

KOF2002UM ARCADIA CUP 続報！

SNKプレイモアとアルカディアの共催でお届けする本イベント。開催日が**12月5日（土）**に決まったので、参加希望の人は予定を空けておこう。

メインとなる『KOF2002UM』のゲーム大会は、各地のゲームセンターで予選を開催予定。さらに、11月21日～22日に決勝が実施される大型大会、Duelling the KOF 8th SEASON（http://duel-kof.com/）の『KOF2002UM』優勝チーム全員を、特別枠としてご招待予定。ゲスト声優のトークショーなども予定しているので、続報に期待してほしい。

携帯アプリゲーム Pick Up!!

気軽に遊べる携帯アプリゲームだけど、まだ携帯での操作などに抵抗があって……といった人に今月は朗報！　なんと無料、ダウンロード不要で遊べるゲームがあるんです！

無料FLASHゲームはここで遊べる！

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO
EZweb
EZトップメニュー→カテゴリ→ゲーム→総合→SNK WORLD-EZ

全部無料で楽しめる！ FLASHゲーム特集

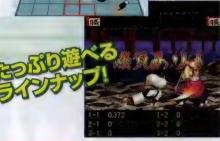
今回紹介するのは、気軽に遊べる無料FLASHゲームの数々。アプリ未経験の人はぜひ、これらを試して携帯で遊ぶゲームの面白さを体感してほしい！

無料と甘く見るなかれ、下表の通りそのバリエーションは実に豊富！　新作も増え続けており、これらがダウンロードや課金無し、各ゲームのページにアクセスするだけですぐに遊べるのだ。

操作は単純明快なので、だれでもすぐに楽しむことができ、携帯アプリに備えての操作練習にも最適！　さらにタイトルから分かる通り、SNKプレイモアの人気キャラたちが出演しているので、彼らの活躍を見たいSNKっ子にもオススメだぞ！

ガイド機能まで付いている『どき魔女リバーシ』や、1ボタンで反射神経勝負が楽しめる『サムスピ疾風一閃』など、豊富なゲームが無料で試せるこのお得感！

無料FLASHゲーム一覧（9月上旬現在）

タイトル	ジャンル
どきどき魔女神判！9パズル	PZL
どき魔女リバーシ	PZL
メタルスラッグターゲット8	STG
サムスピ疾風一閃	ACT
クーラのふわふわ大作戦	ACT
フィオの雪玉大作戦	ACT
エリの脱出大作戦	ACT

タイトル	ジャンル
気まぐれアルバのミチシルベ	ACT
チャン・コーハンのデスフライト	ACT
チャンボール	ACT
テケテケマッドマン	PZL
ルンバ・ルンバ	ACT
走れ！ねおぼけ君	ACT
RED SWEEPER	PZL

※PZL＝パズルゲーム、STG＝シューティングゲーム、ACT＝アクションゲーム

ライターちくわの 秋の夜長にはコレ！オススメFLASHゲーム

テケテケマッドマン

マッドマンを操作して、マップのマスをすべて踏んで裏返せ！　裏返ったマスは通れないが、制限時間は無いのでじっくり考えられるぞ。

チャン・コーハンのデスフライト

強制的に横へスクロールするステージを、空飛ぶチャンの位置を上下調整して突破するゲーム。かなりの高難度にレゲーの香りがする!?

メタルスラッグターゲット8

数字キーと対応した位置に出現する円盤を、次々と撃破するそう快シューティング。減った弾は敵のスキを突き、リロードで補給だ！

関連グッズNEWS 「どき魔女ぷらす」グッズ4種類が発売決定!!

好評発売中のニンテンドーDS用ソフト、『どき魔女ぷらす』のキャラクターが描かれたグッズがトイズ・プランニング発売されるぞ。グラス、マグカップ、タペストリー、携帯クリーナーがあり、携帯クリーナーは全部で9種類。気になる人は急いでチェックしよう！

グラス：1,050円（税込）／マグカップ：1,050円（税込）
タペストリー：3,150円（税込）
携帯クリーナー：全9種、各200円（税込）
販売元：有限会社トイズ・プランニング
http://www.toypla.com/

広報さんが聞いたり語ったり 第8回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんが取り仕切るコーナー。今回のゲストは、あの話題作を手掛ける"大空の妖精"が登場！

今月はゲストが復活！　AMショーでも大反響の『KOF SKY STAGE』開発スタッフ、キモさんにお越しいただきました（拍手）。『KOF』ファンを驚かせたこの作品、いろいろ気になるポイントをお聞かせください。

「『KOF SKY STAGE』の申し子、キモです。今作には、皆さまおなじみのキャラや、まさかと思うようなキャラが登場しますよ♪　また、本編に直接つながる話ではありませんが、これまでの話を軸に、一種のパラレルとしてストーリーを楽しめます。今作だからこその展開や掛け合いもありますので、『KOF』ファンは必見です！」

なるほど。ところでモチーフが『KOF』だけに、いろいろ考えていらっしゃるのでは？

「もちろん！　ショット自体が格闘ゲームでの技やキャラのイメージをモチーフとしたものになっているのはもちろん、特殊ショットの表現を必殺技としたり、『KOF』独自のシステムをシューティングとして取り入れるなど、『KOF』ファンにも、シューティングファンにも見どころ満載です！」

この冬もアーケードが熱くなること必至ですね！　私も毎日弾を避ける練習をひたすら……。続報にぜひご期待ください!!

今月のゲスト

キモ

自称"大空の妖精"。詳しい情報は分かっていないが、『KOF SKY STAGE』のプロジェクトに携わる重要人物らしい。

KOF SKY STAGE公式サイトはこちら！
http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-skystage/

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第六回

今回は趣向を変え、待望の新作『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』の新キャラ、ツバキの設定画をお届けするでざるよォォ!

お蔵出し!! ツバキ=ヤヨイ設定資料集

世界虚空情報統制機構の帝に仕える名家、「ヤヨイ家」出身のツバキ。その戦闘服や武器の設定をご紹介!

キャラクター原案

軍服のような全体像は早い段階から決まっていたようで、それに椿の花を模したデザインが追加されている。帽子のデザインは、かなりのパターンが検討されたようだ。

武器デザインボツ案

帽子のデザイン以上に、さまざまなパターンが検討された武器デザイン。このほかに鉄甲やジャマダハル(カタール)、バール(!)などを装備しているデザイン画も見られた。

武器デザイン決定案

最終的には、ペン先型の武器(杖)と本のように開く盾、という装備に落ち着いたようだ。世界虚空情報統制機構の「図書館」という通称に関係があるのだろうか?

プロデューサー 森 利道氏より　皆さまお待ちかねの新キャラは「ツバキ=ヤヨイ」です。ドライブは「インストール」といい、自己の技を強化して闘うスタイルとなっています。扱いやすいキャラに仕上がっていますので、稼働したらぜひプレイしてみてください。

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

おそろい

有馬七助

はみだし風林火山 ●「BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT」発表記念特別プレゼント!:待望の新作発表を記念し、アークシステムワークス様よりスペシャルな贈り物が! 前号で紹介した「BLAZBLUE」グッズの一つ、ノエル抱き枕カバーを1名様にプレゼントしちゃいます! コミックマーケット76で完売し、今のところ再販の予定は無いとのことなので、買い逃した人はP005をご参照の上、ぜひご応募を!

EXAMU-EXTRA! Vol.06

今月から開発リポートEXは『アルカナハート3』のディレクター、林氏にバトンタッチ。『デモンブライド』ともども、関連情報を余さずお届けしていきます!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX

まのひろゆき ども、まのです。『アルカナ3』でキャラデザとかやっています。現在鋭意制作中、『アルカナハート3』をよろしくお願いします。

『アルカナ3』ができるまで 開発リポートEX

操剣の白き戦処女(ヴァルキュリヤ)、状況開始!

こんにちは。『アルカナハート3』ディレクターの林です。今回から少しずつ、『アルカナ3』に関するこぼれ話などをお届けしたいと思います。どうぞよろしく!

さて、今回は新主人公「ヴァイス」のお話です。まだまだ謎の多い彼女、いったいどのように闘うキャラクターなのか?

「操剣の白き戦処女(ヴァルキュリヤ)」の異名を持つ彼女は、さまざまな剣を具現化して闘います。戦闘員として厳しい訓練を受けてきた彼女は、体術はもちろんのこと、剣の腕前もピカイチです。

具現化した剣を手に装着するような形で、通常よりリーチの長い攻撃を繰り出すこともできます。ほかにもさまざまな種類の剣を使う必殺技を持っていますが、その説明はまたの機会に。

とまぁ、ここまで聞くと操作が複雑そうに感じるかもしれませんが、そこは心配ご無用! 主人公らしい、非常にオーソドックスで扱いやすいキャラクターに仕上がっていると思いますので、皆さん是非、「ヴァイス」にご期待ください!

そういえば、前回のコラムでせりざわさんが、「萌え萌えキュンッキュンッ」とか恥ずかしいことを言っていましたが、私はそんなことしませんよ! 絶対に言いませんからね! それでは、また次回、萌え萌えきゅんきゅん♪

『アルカナ3』ディレクター 林 和磨

秘密機関によって人工的につくられた機甲ディレクター。萌職人(モエストロ)になるために悪戦苦闘中。

▲通常の立ちB攻撃では攻撃が届かないようなこの距離でも……。

▼具現化した剣を装着すればこの通り! ばっちり届くようになります。

『デモンブライド』天羽 零彗 キャラクターソングCD登場!!

『デモンブライド』の零彗(CV:谷山紀章)が歌うキャラクターソングCD、「Innocent love / DAYLIGHT MOON ver.零彗」が10月15日に発売! 発売元のダイスネットワークスからは、ドラマCD、主題歌CD、ルシフェルのキャラクターソングCDも発売されているので、ファンはチェック必須だ!

■価格
¥1,300(税込)
■発売日
2009年10月15日(木)
■レーベル
FIRE FOOT RECORDS
■品番
FFRS-0002
■発売元
ダイスネットワークス株式会社
http://dn-e.jp/

『デモンブライド』公式大会 全国各地で開催中!!

各地で予選が開催されている『デモンブライド』の公式大会、「クルセイド オブ ジャッジメント」。店舗予選優勝者には、差し換え用のタンブラーシート(下記画像)が2枚付いた特製タンブラーと各種グッズが、そして決勝大会優勝者には、eX-BOARDが贈呈されるぞ。また、参加すれば全員に特製缶バッジがプレゼントされる上、各店舗1名様に抽選で谷山紀章氏のサイン入りポスターが当たるとのこと。気軽に参加してみよう。

闘劇'09FINAL 優勝記念プレゼント!!

闘劇'09FINALでの「かすみLOVE」(あかね)&「神このは12Pカラー」(このは)チームの優勝を記念し、ムービック様より好評発売中のこのは・変わり身の術ぬいぐるみを、2名様にプレゼント! 商品が気になる方はムービック様のサイト(http://www.movic.jp/)をチェック!

EXAMU EXPRESS! 『アルカナ3』の出演オファーを心待ちにしている兵藤です。今回は読者プレゼントのお知らせです。「このは・変わり身の術ぬいぐるみ」2名様のほか、「Innocent love / DAYLIGHT MOON ver.零彗」と、「クルセイド オブ ジャッジメント」の参加記念特製缶バッジ2種セットを、各5名様にプレゼント致します。P003のプレゼントコーナーをご参照の上、どんどんご応募ください!

HOBIBOXのおもちゃ箱

アーケード格闘ゲームの新規タイトルである『プロジェクトケルベルス』。今回はその開発者たちに突撃インタビューを慣行。設定資料もゲットしてきたぞ!

『プロジェクトケルベルス』スペシャルインタビュー!!

『プロケル』開発陣に直撃!

——このたびアーケードに新規参入する、ということですが、その辺りの経緯を教えてください。

神明(以下神):我々「HOBIBOX」はPCゲームの流通をしている会社です。その中で、PCゲームのキャラクターや世界観などは、格闘ゲームファンにも受け入れられるのではないかと常々考えておりました。そこで今回、マイルストーンさんと協力してアーケードに参入を、という流れです。

——『LOST CHILD』という作品を、なぜ格闘ゲーム化したのでしょうか?

神:原作の『LOST CHILD』の中に格闘ゲームを入れる予定ではいたのですが、諸事情によりカットされてしまいました。ですが、多くの原作のファンから格闘ゲームをプレイしてみたいという要望がありまして、今回実現する運びとなりました。

——『プロジェクトケルベルス』ならではのポイントを教えてください。

松本(以下松):一番の売りは"アーティファクトブレイク"という一撃必殺技です。あとは原作の"コンセプション"いう設定を活かして、"キャラクターチェンジ"というシステムも特徴のひとつです。それを駆使していかに最後の一撃につなげるか、という要素に注目してください。具体的には、攻撃力は男性の方が高く、超必殺技に必要なゲージをためるには女性が必要など、男女で特徴の差があります。その要素をどのように切り替えていくかが、鍵になります。

——この新しいゲーム性を出す部分で苦労したことはありますか?

神:もともと原作に必殺技を出すための"エーテルゲージ"があったのですが、それをいかに表現するかに注力しました。それが無いと『LOST CHILD』としての面白さが欠けるだけでなく、原作の設定が変わってしまうのでかなり頭を悩ませました。

——原作はアドベンチャーゲームですが、ストーリーや世界観はゲーム内に生かされているのでしょうか?

神:原作ストーリーの時間軸で行なわれていた闘いを、クローズアップしています。

瀧:まず『LOST CHILD』は、主人公の「ケルベルス」がボスを倒すというストーリーなのですが、今回は「ケルベルス」のストーリーはもちろん、ほかのキャラクターたちから見たストーリーも展開します。原作とは違った展開もあるので、『LOST CHILD』をプレイした人も知らないストーリーを楽しめます。

松:単純に原作の中で「彼らはこういう行動をしていた」というのではなく、「彼らが活躍したのでこうなった」という、他のキャラクターを主人公としたifストーリーが楽しめるんです。たとえばフェンサーを使った場合、フェンサーが最後のボスを倒したらこういうストーリーになりました、という感じですね。

——原作をプレイしたことのない人が『プロジェクトケルベルス』をプレイしたときに、ストーリーの魅力も体験できるものでしょうか?

神:そうですね。今回の『プロジェクトケルベルス』だけでも違和感無く楽しめるように作っております。

——ファンの方々も稼動時期が気になるところだと思います。そこで、現状での開発状況はをお聞かせいただければと思います。

松:基本のキャラクターの仕様など、一通り全部完成している状態です。けれども、ロケテストやショーでの意見を受けまして、現在は調整を進めている段階です。今度のショー(9月17日～20日開催のJAMMAショー)にも出品する予定です。稼動は年内を目標にがんばっています。楽しみにしてください。

——本日はありがとうございました。

『LOST CHILD』を知っている人も知らない人も楽しめます!!

『プロジェクト ケルベルス』のキーマンたち

HOBIBOX株式会社 ディレクター 神明 謙太

株式会社マイルストーン プログラマー 松本 学

株式会社マイルストーン ディレクター 瀧 栄司

ほかでは見られない!! ……カモ レイリアたちの設定資料をGET!!

藍ロリータ服　椊チャイナ服　聖セーラー服　霧子 袴　恵ロリパンク服

トレーディングカードゲームがアーケードをも熱くする！

月刊ブシロード

今月は『ヴァイスシュヴァルツ』の新ラインナップが、一挙に3タイトルも判明だ！『ヴァイスシュヴァルツ』プレイヤーのみならず、各作品のファンなら購入必須のこれらのアイテム、要チェックだ！

『ChaosTCG』参戦中の人気メーカーニトロプラスが『ヴァイスシュヴァルツ』にも『Phantom』でついに参戦!!

ライターちくわ（以下・ち）：おや尾崎さん、その隠れ家が爆破されたような驚きの表情は？

編集尾崎（以下・尾）：……そのトラウマシーンでも有名な、ニトロプラスの名作ゲームのアニメ版・『Phantom -Requiem for the Phantom-』が『ヴァイスシュヴァルツ』に登場するって話なんですよ！

ち：ほほう、アーケードへの参入が噂されるあの会社の！　こりゃアーケーダーも要注目ですな。

尾：ええ、トライアルデッキはすでに発売中なんです！

ち：この原稿書いているまさに今、アニメは佳境ですからなぁ。ちと原稿サボって観（銃声）

尾：今度は逃げられないんだよ玲二ィィ!!

原作の感動が、ここに蘇る！　構築済みで初心者でもすぐに遊べるトライアルデッキは、1,300円（税込）で好評発売中だ。

『Phantom -Requiem for the Phantom-』とは？

ニトロプラスの人気ゲーム『Phantom -PHANTOM OF INFERNO-』のアニメ版。暗殺者としての人生を強制された主人公・玲二の過酷な戦いと彼を取り巻く人々の運命を描く、ハードボイルド・ガンアクション作品。

「……おまえが思い出させてくれた。笑うことも、泣くことも……」

上写真は、二種のトライアルデッキ限定カードの中の一枚。この限定カードは6分の1の確率でホロバージョンの可能性が！　下のような名シーン再現カードも多数だ。

トライアルデッキに続いてブースターも10月10日発売！

100種＋16種のブースターパックも発売されるぞ！　アニメスタジオ描き下ろしカードや主演声優（高垣彩陽さん、沢城みゆきさん、久川綾さん、小清水亜美さん）の箔押しサイン入りSPカード各種など、内容は実に豪華！

左写真の高橋慶太郎先生を始めとし、大崎シンヤ先生、ことぶきつかさ先生、そして『Phantom』コミカライズ担当の柊柾葵先生など、豪華イラストレーターの描き下ろしカードも多数収録！　予約特典の特製センターマーカーや初回限定封入特典の特製スリーブも、原作ファンならぜひ狙いたいアイテムだ。

NEW LINEUP

「ペルソナ4」本格参戦！トライアルデッキ＆ブースター発売

すでにエクストラパック（カード全18種）として登場していた『ペルソナ4』だが、ついに構築済みトライアルデッキが10月24日に発売されるぞ！　原作ゲームの方ではドラマCDなども発売され、今なお絶大な人気を誇っている作品なだけに、その内容をいかに再現するのか注目が集まるところ。カードの性能面でも、エクストラパックの時点で強力なカードを輩出しているだけに、期待大か!?

これは『主人公（P4）』の別バージョンか、それとも新カードか？　なお、ブースターパックは12月発売予定だ！

ただのTCGには興味ありません！

小説から始まり、コミック、ゲーム、アニメとジャンルを越えて国民的人気を獲得してきた『涼宮ハルヒの憂鬱』が、『ヴァイスシュヴァルツ』2009年の締めくくりとして参戦決定！　右写真はPRカードのものだが、新カードの情報などが入り次第、禁則事項も恐れずお伝えしていく覚悟です！

今冬、『ハルヒ』登場!!

公式HPで情報をチェック！　http://ws-tcg.com/

闘劇そして新たなる闘いへ!!

namco
http://www.namco.co.jp

大津 誠（おおつ まこと）
番長の不甲斐なさに涙が止まらん！ 創始大津は暫く涙の旅に出る。みんなサヨナラ……
オオツ

判藤 俊介（ばんどう しゅんすけ）
いやー上海のプレイヤーはうまかった！ 上海蟹も美味かったぜ!!
バンドウ（鉄拳番長）

Vol.10 魂

月刊ナムコ魂
NAMCO DAMASHII

番長軍団＆No Respect 闘劇反省会のハズが……
まさかの!!
番長ドタキャン!?

屈辱の一回戦負け チーム同士の涙の反省会

怒るmiya! 番長よなぜ来ない!!

甲子園ならぬJCBホールの砂!?

一体JCBホールのどこに砂があったのか!? 【No Respect】の三人にこの後、砂をかけてあげた心優しいmiya。

新番長軍団結成か!?

ともに鉄拳を盛り上げるべく心を一つにした四人だった。miyaが二代目番長襲名かと盛り上がる一幕も!!

◇miya緊急寄稿!

今日は番長に代わってmiyaがリポートをお届けする！ えっ？ なぜ番長じゃないのかって？ それは……番長が来なかったから。「はめこ。」は仕事で無理だから仕方ないとしても、番長、創始大津に捕まりお説教されているなどと子供のような理由でドタキャンするとは情けない……。番長の名がすたるぞ！ さてさて本題に戻るとして、今回の趣旨は闘劇で屈辱の一回戦負けに帰した番長軍団と【No Respect】（ユウ/ショウ/ノビ）の反省会。決して傷の舐め合いではない！

実際なぜ一回戦負けをしてしまったのかを考えると、番長軍団は予備予選枠で這い上がってきた【サケテツザンコウ】の勢いに呑まれてしまったかもしれない。だが、相手は普段から対戦しているから手の内は知っている。要は普段の力を大きなステージでも平常心で出せるか出せないかの違いだろう。精神力を更に鍛えるしかない。

一方の今年の【NoRespect】は若手で今最も勢いのあるドラグノフ使いの「ノビ」を新メンバーに加えた鉄壁の布陣であったのにも関わらず、あっけなく負けてしまった。ユウ曰く、「マキシにスコスコにされたから」とのこと、でも予選で見せたノビの怒涛の攻撃力を誇るドラグノフが機能すれば【やおない強欲組み】を倒し、次に対戦予定だったぶりぶり丸率いる【関西われわれクラス】とのゴールデンカードが見られたかもしれない！ まぁタラレバはこの手の話には禁物だが、古人の言葉によれば「勝ちに不思議の勝ちあり、負けに不思議の負けなし」という事だ！ やはり、練習、練習また練習しかない。

そう、とにかくこれからも鉄拳をやりまくるしかない!!

――最後に、来年の闘劇を目指している全国のプレイヤーのために【No Respect】の面々に、出場のための秘策を聞いてみた！

ノビ：強くなるだけ。

ユウ：強いお友達を頑張って見つけて神輿を担いでもらいましょう。

ショウ：ノビと組むことです。

miya：どうだみんな、この中にヒントが詰まっているぞ！？

――さらに鉄拳が強くなる秘訣も聞いてみた。

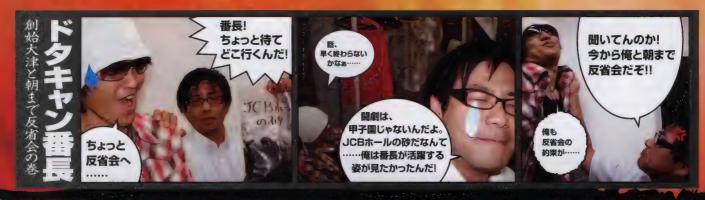
ノビ：センスしかないっす。

ユウ：無駄な知識を詰め込まない。余計な技を使わない。

ショウ：毎日やらないことです。

miya：う～んこのコメント深いなぁ。って、毎日やれよ！

◇番長からのメッセージ

miya、【No Respect】のみんな悪かった、行きたくても行けなかったんだ！ 理由はこの下の写真を見てくれ、創始大津にこっぴどく説教をされていたんだ！ 俺も大変だったんだ、分かってくれ～。

今回は煎餅がうまい街越谷にやってきたぜ！ 焼きたての手焼き煎餅をバリバリ食べて、鋭気を養ってから闘いに挑んだ！

今月は彩の国越谷に参上だ!

◆組み手

今回は、関東の強豪達が勢ぞろいだった！ 今までの中で一番負けるかも……という心配の中、今回も「miya」を連れて二人体制で迎え撃つことに。今日は1時間で24戦！ 連敗は無く5敗で踏みとどまった！ 負けた相手は、ばらもん／misaki／あみーご／利根川／ノブの超有名なプレイヤーだった……でもちゃんとリベンジしといたぜ！ ほかにもいい試合がたくさんできて、俺も「miya」も越谷の熱い組手に酔いしれた最高の1時間だった。番長軍団はまだまだいけるぜ！

◆ランダム2 on 2

なんと過去最高の参加者17チーム34名の戦いとなり、本当にうれしかった。みんなありがとう！ ただ、残念だったのは出られなかった人たちがいたことだ。本当にすまない、また行くからその時は手合わせをヨロシク！

さて大会だが、予想に反して優勝候補のメンバーが次々と敗れていきこれが大会か!? というほど荒れまくった。みんなの緊張感が実況しながら伝わってきて、痺れるほどいい大会になったと実感できたぜ。そんな中、俺は「ぬーしー」(アリサ)とチームを組んだのだが、なんと3回戦まで俺の出番がなかったほど「ぬーしー」は強豪プレイヤーだった。そして準決勝で「misaki」、「不動」チームと戦う事になったのだが、ここも俺は楽をさせてもらい「ぬーしー」一人で勝ち上がってもらおうと思っていた。

今大会紅一点の「雪路」。技は冴えていたのだが準決勝で涙を呑んだ。

目論みは崩れ「ぬーしー」は「misaki」に撃破されたため、やっと出番の俺が何とか「misaki」を撃破した！ しかし次の対戦者、至高のジュリア使い「不動」から完膚なきまでに負けてしまいもう言葉にならないほど悔しかったぜ。次に対戦したときは必ずリベンジすると硬く心に誓った瞬間だった。

そして勢いに乗った「misaki」、「不動」チームは見事優勝をかっさらっていった！ おめでとう!!

優勝はできなかったが、特別称号大会を前にして越谷でしっかりと腕ならしができた感じかな。来月はいよいよPB南熊本の特別称号大会に参戦だ！ みんな、待ってるぜ!!

関東勢越谷に集結!!

鉄拳番長 判藤の現在地 **段位：聖拳 2600 勝 1962 敗**
特別称号大会に向けて気合が入ってきた!!

ナムコランド越谷店

住所：〒343-0856
埼玉県越谷市谷中町2-55-2
TEL：0489-60-2021
営業時間：10：00 ～ 24：00
（年中無休）

鉄拳筐体を6セット＆ライブモニターを2台備える地域最大級の規模を誇ります。自慢は店舗内のコミュニティ！ 最近は初心者の方も遊びやすい環境づくりを目指しています！

次回は番長イベント&特別称号大会!

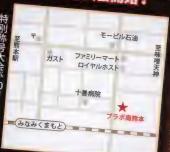
10月3日㈯プラボ南熊本

16時受付～ 17時組手～
18時より2on2特別称号大会開始！

特別称号大会が10月3日に鉄拳番長イベントと合同で開催されることになった。しかも番長との組手で、一番輝いていたプレイヤーに「番長認定」称号＋クマプレートが付与されるぞ！ これはもうPB南熊本に行くしかない!!

住所：〒862-0976 熊本県熊本市九品寺6-9-1
TEL：096-375-1130 ※駐車台数350台（無料）

拳道場5周年企画
特別称号大会開幕!

拳道場 KOBUSIDOUO

拳道場HPと拳道場モバイル版がリニューアルオープン！ 大会スケジュールもアップされているので確認すべし!! 特別称号大会がいよいよ始まる！ 鉄拳の闘いに終わりは無い、大会に参加して称号獲得を目指せ！

このポスターが目印だ!

優勝者（チーム）・準優勝者（チーム）にはレンタルアイテム「[illegible]エフェクト」が付与される。大会参加時に「TEKKEN-NET」のチームに登録していないと、レンタルアイテムが付与されない条件があるので注意!! 詳細は店頭ポスター・拳道場HPを確認するべし!!

優勝者・準優勝者には、レンタルアイテムを付与!

登録が必要な方は今すぐ【 http://tekken-net.jp/ 】へアクセス!!
※大会称号「虎視眈々」はベスト4(先月号告知)からベスト8に変更されました。

日中友好親善大使!? **88勝2敗!!**

番長上海鉄拳大会へ!

上海鉄拳大会を開催することになり、中国へ渡った！ 現地に到着するとスゲー人だらけだ！ 鉄拳が超盛り上がりで興奮したぜ！ 早速組手をすると、基本がしっかりできている奴等ばかりだった。しかも闘劇出場プレイヤーまで来て、うれしかったなぁ。初日の組手は36勝1敗、2日は52勝1敗。初日はその負けた彼らに連れられて現地のゲーセンに潜入！ しかも大会に参加。8人×3チームのチーム戦で、大将を任せられた！ しかし、相手が6人残り俺が回って来て最後の一人で負けてしまった。でも、上海で素敵な仲間と鉄拳を楽しめた。日本のプレイヤーも負けずに鉄拳を盛り上げていこうな！

これが上海の熱き仲間達だ!!

ご意見募集中!

読者の皆様よりご意見募集しています。
本誌巻末のアンケートハガキ（切手不要）か官製ハガキにてお送りください。
あて先：〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部「月刊ナムコ魂」

新たなる世界のために、少年たちは闘う

To end the chain of sorrow and hatred,new braves go in their own Battlefields.

特集2

新バージョン最速詳解！

旋光の輪舞DUO ver.2.00 特集 "The New Order"

7月に稼働を開始した『旋光の輪舞DUO』が早くも新生！ 新キャラクター2人を加え、ゲームバランスを全体的に調整。無限の宇宙を舞台にした闘いは、さらなる加速を見せる！

旋光の輪舞Dis-United Order Ver.2.00
■メーカー：グレフ
■ジャンル：弾幕対戦アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：2009年10月
■使用基板：TAITO TypeX2

Text：黒鉄タカスエ

「旋光の輪舞」シリーズの概要と歴史

『旋光の輪舞』ってどんなゲーム？ という人のために、まずは概要とシリーズの歴史を解説しよう。

本作は、見下ろし型の楕円形のフィールドを縦横無尽に動き回りつつ1対1で戦う、「弾幕対戦アクションシューティング」。耳慣れないジャンルだが、「必殺技（＝弾幕技）が使えるシューティングの自機同士による格ゲー」というイメージでOKだ。メイン、サブ2種類のショットによる攻撃とコマンド入力で発動する弾幕技、さらにダッシュ＆ターンによる高速機動と近接攻撃で相手を撃破して勝利を目指す。

大きな特徴として、画面の半分近くを占める巨大なユニットと合体し、文字通りシューティングゲームのボスのようになる「B.O.S.S.モード」という攻撃形態の存在がある。強力無比ではあるが撃破されると逆にピンチに陥ってしまうB.O.S.S.モードを、いかにうまく使いこなすかが勝利のカギともいえる。

2005年に1作目が登場、バージョンアップやXbox 360版を経て、今年完全新作の続編に当たる『旋光の輪舞DUO』がリリース。近日、さらなるバージョンアップで対戦シーンはさらにヒートアップ中！

記念すべき1作目にしてすべての原点。これまでに無いゲーム性が話題を呼んだ。

新要素、コスチュームが追加され、さらなる盛り上がりを見せたバージョンアップ版。

ストーリー、グラフィックが強化されたコンシューマー版はオンライン対戦に対応！

キャラクターの追加、HD対応などまさに正当進化の名にふさわしい最新作。

これまで通りの闘い方では通用しない!?

新バージョン主要変更点一覧

バージョンアップによって変更された部分を紹介。新たな闘いの始まりに備えてチェックしておこう。

基本システム・全体的な部分での変更点一覧

変更点	概要
キャラクターの追加	新たに「三条櫻子」、「ベルナ」が使用可能に。
支援攻撃(防御ユニット)	支援攻撃のディフェンスユニット発生時に、小アンチフィールドと自機の無敵時間を追加。
ダウン属性の変更(小ダウン)	以下の攻撃が小ダウンするようになった。 全般:ショット等で破壊可能なミサイル系の攻撃。ユルシュル:ドレープガン(M)の分裂前の弾、チャンポ:ストラップミサイル(C中にC)、ツィーラン:スパークボール(C)の発射前と発射後、、ラナタス:アンサンブルレーザー(C設置後にC)、ベルナ:アンサンブルレーザー(S)
ダウン属性の変更(中ダウン)	以下の攻撃が中ダウンするようになった。 レーフ:各種ジェリー弾、ジャスパー:ケムリダマ(S)などの各種煙幕系の攻撃、 セオ:電撃系の攻撃(サンダーレーザー、ルークスフィールド)
大ダウンの効果	起き上がり後の無敵時間を50フレームから70フレームに変更。吹っ飛び距離を変更(やや距離が離れるように)。
支援攻撃(爆撃)	ロックオン表示後の爆弾の投下速度が低下。
パートナー(攻撃強化)	攻撃強化タイプの、デフォルトパートナーの防御力が、通常パートナーと同じに。また、通常パートナー時の、チャージゲージ防御力が低下。
ボム攻撃(ハイパービーム)	ハイパービーム射出時の移動速度が上昇。
オーバーヒートからの復帰	バリア、もしくは攻撃時は復帰しないように。オーバーヒート中はバリア不可能に。

各キャラクター(機体)別・主要変更点一覧

キャラクター	概要
レーフ	パーティクラッカー(↻+C)の耐久力上昇。/B.O.S.S.の攻撃弾幕強化、弾幕の速度上昇。/B.O.S.S.のカオスディッシュ(A+M+S)予備動作を短縮、ディッシュのスピード上昇。
アンリ	ロングレーザー(ノーマルM)の速度が上昇。/B.O.S.S.のスパイダーウェブ破壊時のチャージゲージボーナスが減少。
ユルシュル	B.O.S.S.時の移動攻撃の時間が短縮、攻撃後の攻撃硬直を追加。/B.O.S.S.の体当たりヒット時のチャージゲージへのダメージが上昇。
チャンポ	B.O.S.S.の移動を大幅変更。加速、減速するように。/アサルトテイル(⇔+C)に硬直時間が追加。/【β】ホーミングレーザー(S)のリロード時間が短縮、ホーミング力が上昇。/アサルトテイル以外の弾幕技の硬直時間を短縮。
ツィーラン	オービタルランサー(ノーマルM)の弾速上昇、減速度低下。/ダッシュ継続時間を大幅に短縮。/テイルボム(S)のさく裂時間を10フレーム短縮。【β】リロード時間が短縮。/スパークボール(C)装着時間を短縮。【β】スパークボールが増大。
ジャスパー	シュリケンランチャー(M)が無敵状態の相手にヒットした際に、相手に吸着せず、その場で分裂するように。B.O.S.S.時のシュリケンミサイル(M)も同様。/B.O.S.S.の防御力上昇。
ファビアン	ラピッドバースト(↻+C)の近接攻撃部分でダウンするように。ボール直撃時の攻撃力が大幅ダウン(対B.O.S.S.でのダメージが低下)。【α】ダメージ上昇。/ショートレーザー(M+S射撃部分)の攻撃力が変更。【α】若干低下、【β】若干上昇。/【α】近接M、特殊近接(M+S)の攻撃力が上昇。/S近接の硬直を10フレーム追加。/ボスのビーム攻撃(S)の太さとアーム制御速度を変更。/特殊近接の無敵時間をカット。
セオ	B.O.S.S.の屈折レーザー(S)の発射間隔と、攻撃終了硬直を短縮。/B.O.S.S.のビーム攻撃(C)の予備動作を短縮。
忍	【α】アウトバーストの攻撃時間を40フレーム短縮。/特殊近接の無敵時間をカット。
ルカ	B.O.S.S.のファイナル攻撃の使用回数が1回だけになり、行動後に4つの防御ユニットが壊れるように変更。/B.O.S.S.上面モード攻撃時のM弾幕の発射間隔を調整。/ハイパーブースト1、2段階目のマークスマンライフル(ノーマルorダッシュにMタメ押し)の発射速度が低下(弾速は$\alpha>\beta$)。/バリアM系の角度&弾速度を調整。
ミカ	B.O.S.S.時の通常旋回速度が上昇。/特殊近接のダウンHIT発生タイミングを調整。
ラナタス	B.O.S.S.時のビーム攻撃(S)の発生速度が低下、射角が変更。/B.O.S.S.時、ビーム攻撃と同時にウェーブショット(M)、屈折レーザー+ミサイル(S)が撃てなくなった。

細かな不具合を解消

バランスに影響を与える大きなポイントとして挙げられるのは、爆撃の投下速度低下と起き上がり無敵時間の延長により、起き上がりに支援攻撃(爆撃)を重ねられても回避可能になった点。これにより、バニッシュと同時に負け確定ということが無くなった。もちろん、自機の攻撃と複合させることによって相手の回避範囲を狭める効果は従来通りだ。また、一部の攻撃に小ダウン属性が付き、追撃が決めやすくなったのも注目。連係に組み込むことで、一気に大ダメージを与えることができるぞ!

起き上がりに空爆を重ねられても、ダッシュで爆撃範囲から逃げられるようになった。これはうれしい。

全体的に強化方向での調整

機体性能の変更点は左の表の通り。数自体はそれほど多くないが、全体的には強い技を弱くする、というよりも、これまで使い勝手の悪かった攻撃を強化する方向で調整が加えられている。これまで以上にスピーディでアグレッシブな対戦が繰り広げられることだろう。

B.O.S.S.時の挙動、攻撃速度などには大幅な修正が入っているので、実際にプレイして前バージョンとの違いを確認しておくことをオススメする。新たな連係が見つかるかも知れないぞ!

チャンポのB.O.S.S.は移動時の挙動が大幅に修正された。前作のような感覚で体当たりを狙っていけるぞ。

ルカのファイナルB.O.S.S.はファイナル攻撃後ユニットが壊れるように。結果、通常の弾幕が大幅に強化される。

Ernula

技リスト

通常時（カストラート）

M	デュエットショット
S	アンサンブルレーザー
C	コンソナンス設置
⇦⇨+C	ハミングスラッグ
↻+C	トリオソナタ（※1）

※1……右回転入力なら時計回りに、左回転入力なら反時計回りに回る。

B.O.S.S.モード（カーテンコール）

レバー	移動
レバー+A	アーム操作
M	ウェーブショット（※2）
S	屈折レーザー+ミサイル
C	ビーム攻撃
M+S	ピチカートアタック
A+M+S	フィーネ

※2……前方パーツ破壊後は弾幕。

機動力は低いが、防御力と火力に優れるペルナの機体・カストラート。ラナタスの機体と同名だが、性能に違いがある。サブショットのアンサンブルレーザーをいかに使いこなすかが、攻略のカギだ。

性能解説 メインショットで敵の動きを制限し、アンサンブルレーザーを狙え！

メインショットの**デュエットショット**は、変則的な7WAY＋2発のミサイルを正面に発射。ミサイルは相手の攻撃を相殺する効果があるので、連射するだけで相手にプレッシャーを与えられる。サブショットの**アンサンブルレーザー**は、ボタンを押すと左右45度くらいの角度で照射、ボタンを押しっぱなしにすることで閉じていき、最終的に正面に照射する。バリア時にはそのまま正面に照射するので、基本的にはバリアSを使っていくといい。なお、レーザーの照射時間と威力はαが高く、チャージ時間はβが短い。

肩のパーツを切り離す**コンソナンス設置**は、αの方がβより幅が広く、設置後はアンサンブルレーザーがコンソナンスを経由して相手を追尾するようになる。**ハミングスラッグ**は大量のショットとミサイルをばらまく技。弾の密度が濃いので、相手を追い詰めるのに最適だ（有効な使い方は欄外のカコミを参照）。

B.O.S.S.モードは、**ビーム攻撃**の照射角度などに違いがある程度で、基本的にラナタスのものと変わらない。

主要射撃リスト

ノーマルM デュエットショット

バリアM デュエットショット

ダッシュM デュエットショット

ノーマルS アンサンブルレーザー

コンソナンス設置

アンサンブルレーザー（C後・α）

ハミングスラッグ

バリアS アンサンブルレーザー

アンサンブルレーザー（C後・β）

トリオソナタ

ウェーブショット

弾幕（前方パーツ破壊後M）

屈折レーザー+ミサイル

ビーム攻撃

ピチカートアタック

フィーネ

はみだしの極意 ●ハミングスラッグ補足：相手の位置に関係なくコマンド成立時のレバーの入力方向から攻撃を始め、相手の方へ旋回する（⇦⇨+Cで右方向、⇩⇧+Cで上方向スタートといった具合）。そのため、相手の方向と少し角度をずらして撃つことで、より広範囲に弾をばらまくことが可能となっている。ただし相手と反対方向へレバーを入れると、見当違いの方向へ撃ってしまうので注意しよう。

SAKURAKO SANJO

三条櫻子(CV:大本 眞基子)

技リスト

通常時(トライアド)

M	アサルトマシンガン
S	トラクターマイン
C	スコルピオ
⇔+C	サジタリウス
↻+C	フィアーボレー

B.O.S.S.モード(ブッチャーバード)

レバー	移動
レバー+A	回転砲台制御
M	メインショット
S	サブショット
C	ビーム攻撃
M+S	スプレッドミサイル
A+M+S	空爆攻撃(※1)

※1……終了後にフォーメーションチェンジ。

パートナーキャラから大出世(?)を果たした櫻子は、前作でも搭乗していた機体・トライアドで『DUO』に参戦。サブショットのトラクターマインを壁に、強力無比なサジタリウスで空爆を狙っていこう!

性能解説 トラクターマイン+サジタリウスで前作のような戦いが可能!

メインショットの**アサルトマシンガン**は、正面にショットを連射する使い勝手のいい攻撃。ダッシュ中に撃つと旋回しながら弾をばらまき、相手から離れるようにダッシュすることで間隔を広げられる。サブショットの**トラクターマイン**はヒットすると相手の動きを一定時間封じる。設置後は一切破壊されなくなるためうまく使えば壁にすることも可能だ。

スコルピオは正面にナパームを展開する技で、βの方が射程が長い。**サジタリウス**は画面外にミサイルを発射し、ロックオンした位置に落下させて爆風と弾幕を発生させる技。基本的には敵の位置に着弾するが発射後レバーを入力することで着弾位置を制御できる。αは4発、βは2発でβの方が弾幕が強力。**フィアーボレー**は正面にショットを発射後、徐々に左右に発射角度を広げていく技。βの方が最終的に広がる角度が大きい。

B.O.S.S.モードはαとβで出現位置に違いがあり、それぞれ弾幕のパターンが変化する。**自動射撃**を撃ち出す砲台は、Aボタン+レバー操作で方向を制御することが可能だ。

主要射撃リスト

ダッシュM アサルトマシンガン

ノーマルS トラクターマイン

ダッシュS トラクターマイン(α版)

ダッシュS トラクターマイン(β版)

スコルピオ(α版)

スコルピオ(β版)

サジタリウス(α版)

サジタリウス(β版)

フィアーボレー

自動射撃

メインショット・上(α版)

メインショット・下(β版)

サブショット・上(α版)

サブショット・下(β版)

スプレッドミサイル

空爆攻撃

はみだしの編集

●トラクターマイン補足:トラクターマインは自機の状態の違いによって設置距離に違いがある。射程が短い順に、ノーマルS(α版)<バリアS(β版)<ノーマルS(β版)<バリアS(α版)となる。
●B.O.S.S.モード補足:空爆攻撃を行なうと、発動時と反対側から戻ってくる。そのため、α版でも下位置に来た場合はβ版のメイン・サブショットとなる(β版の場合も同様)。

エンディングまでたどり着きたいあなたに贈る

ボスキャラクタークラッシュ講座

CPU戦の最後に待ちかまえるボス、フェイスとハドロスの対策方法を紹介。エンディングまで突っ走れ!

第1段階

画面右上と左上をジャンプで移動しながら、正面にショット→右、左の順に腕を横薙ぎに振って大量の弾幕をばらまいてくる。移動後弾幕をばらまいてくるまでの間攻撃をあびせ、ばらまきが来たら距離をとって特殊近接で相殺してしまおう。距離さえ取れていれば、弾の間に入って抜けることもできるぞ。なお第1段階では、フェイスのアーマーをゼロにする以外に、両腕を破壊することでも第2段階へと移行させることができる。腕破壊の方が楽なので、ばらまき系の弾幕技などで腕を集中攻撃するのがおすすめだ。

フェイスがばらまきを放ってきたら、距離を取ってから特殊近接(M+S)を出して相殺。残りは間を抜けるといい。

両腕を破壊してしまえば、アーマーをゼロにすることなく第2段階へと移行。弾幕技やバリアショットで腕を集中攻撃!

第2段階

第2段階では、フェイスが画面中央辺りを陣取り、まず両腕をたたき付けて大量の弾幕をまき散らす。画面下にいると回避スペースが取れないので、腕を振り上げるモーションが見えたら左右どちらかへ逃げて、特殊近接とバリアでしのいでいく。弾幕の展開スピードが非常に速く、無理に避けようとすると一気に大ダメージを受ける危険性があるので注意しよう。

たたき付けのときに無理に攻撃しようとすると、一気にダウンを奪われてしまう。

その後両腕を広げ、90度、45度、正面と3回に分けて閉じてきつつ、腕の先と胴体から真っすぐ弾を連射してくる。こちらを常に正面に捉えるように旋回してくるが、少しずつ軸をずらすように移動することで回避することが可能。そのまま攻撃してダメージを与えていこう。たたき付けのときは無理に攻撃せずに防御に徹した方が無難だ。

少しずつ横に移動していけば、弾と弾の間に入ってノーダメージで切り抜けられる。

第3段階

第3段階は、まず左上に位置して背中のユニットから針状の弾を大量にばらまきながら、自機の居る位置へ空爆を6発撃ってくる。空爆に当たると大ダメージを受ける上ダウンを奪われるので、攻撃するよりもロックオンカーソルに注目して、こまめにダッシュで逃げよう。

次に、両腕を広げて時計回りに回転しながら画面内を動き回り、腕の先から弾をばらまいてくる。弾の展開パターンはそれほどいやらしくないので、動きをよく見ていれば十分回避可能だが、体当たりには注意したい。ここが攻撃のチャンスだ。回転攻撃が終わると、ジャンプして画面右上に移動、再びばらまき+空爆→回転攻撃を仕掛けてくる。回転攻撃の回る方向は必ず時計回りなので、空爆の際に右腕の近くに逃げたくなるが、そうすると今度は本体に追い詰められてしまう。うまく空爆を誘導してフェイスの正面やや右腕よりに逃げられるようにするとベストだ。

空爆のときに右腕の近くに逃げてしまうと、画面端に追い詰められる危険性が。こうなると体当たりをくらいかねない。

腕を破壊すれば回転攻撃の攻撃範囲が狭くなるが、一定時間で復活してしまう。無理に腕を狙わないほうがいいだろう。

COLUMN　CPU戦で練習!　対戦時必須テクニック集

ここでは、本作の覚えておきたいテクニックをいくつか紹介する。どちらもそれほど難しくないが、特に対戦時には必須ともいえるテクニックなので、操作のコツを覚えておこう!

ダッシュ攻撃キャンセル急停止

一部のダッシュ攻撃は、攻撃後にレバーニュートラル+Aボタンで、攻撃後のフォロースルーをキャンセルして急停止できる。とくにダッシュ攻撃を多用するキャラクターは必須のテクニックだ。急停止できるタイミングは、各機体のダッシュ距離に依存しており、ダッシュ攻撃が終わるのがダッシュ距離よりも前の場合のみ可能。つまり、ダッシュの終わり際に攻撃を出した場合は、キャンセルできないというわけ。

リロードキャンセル

全キャラのメインウェポンは、その場で撃ち続けてステータスゲージがゼロになると、リロードが始まり、その間攻撃できなくなる。ところが、ダッシュするとその瞬間にメインウェポンのステータスゲージはすぐに回復する。

攻撃(弾幕技)キャンセル

弾幕技は動きを止めて使用するため、狙い撃ちにされる危険性があるが、一部の弾幕技は成立後にダッシュでキャンセルすることができる。ただし、弾幕技によっては攻撃するのを止めてしまうものがあるので、使用キャラのキャンセルタイミングをチェックしておこう。

クイックターンショット

クイックターンを入力する際に、攻撃と同時押しすることで、ターン前の方向を向いたまま攻撃を出すことが可能。基本的には、相手の方向へダッシュした直後に横や後ろへターンしつつ攻撃する際に使用する。前述の急停止と併用することで、強力な連係を組み立てられるぞ。

ダッシュのエフェクト(機体後尾のオレンジ色のエフェクト)に注目。このように、ほぼ直角に曲がりながら攻撃方向を維持することが可能だ。

はみだしの輪舞
●フェイス第1段階補足:チャンポのスイートロール、忍のアウトバースト、ファビアンの各種弾幕技などといった、広範囲に大量に弾をばらまく攻撃を使えば、瞬時に両腕を破壊することも可能(射出時の位置によっては本当に一瞬)。チャージゲージも一気に回収できるのでオススメ。

第1段階

ハドロス戦がスタートすると、まず画面中央から自機と反対側（1P側でプレイしている場合は画面右、2P側の場合は画面左）にゆっくりと移動しながら、緑色の弾をばらまいてくる。この緑色の弾は破壊可能なので、弾幕技や各種ショットで破壊していこう。たまにばらまき弾を撃ってくるが、距離を離していれば十分回避可能だ。

たまに飛んでくるばらまき弾に注意しつつ、遠距離からダメージを与えていこう。

第2段階

画面右端か左端のどちらかで、上下に動きながら緑弾をばらまいてくる。さらにハドロスと横軸が合うと、真っすぐ画面端まで繋がるように緑弾を撃ってきて、そこから小さな緑弾がこちらを狙ってくる。ここでは、画面上か下の端に張り付くことで、真っすぐに撃ってくる緑弾の外に逃げることができる。そこで、画面の上下端でハドロスのすぐそばまで近寄り、攻撃していけばOKだ。

画面の上下端どちらかに張り付いていれば、ほとんどダメージを受けることはない。

第3段階

ここからは少しやっかい。ランダムにテレポートしながら、クロス状に緑弾をばらまいてくる。バリアショットを散らしたり、拡散系の弾幕技を使って移動範囲を確保してから、ハドロスと斜め軸を合わせないように移動していこう。すぐ近くに出現されたときはばらまき弾に注意すること。

ハドロス本体と、斜め軸を合わせないような位置取りをすることが最も重要。

第4段階

画面中央付近で停滞しながら、本体の周囲に緑弾を増殖させていく。緑弾を破壊して本体に到達すると、緑弾に防がれていたばらまき弾が飛んでくるので注意。攻撃だけに集中するのではなく、ばらまき弾に注意を払って確実に特殊近接かバリアで防いでいくことでダメージを最小限に抑えられる。ボムがハイパービームかエクスプロージョンで、2発ここまで温存できている場合は、連射して一気に勝負を決めてしまえる。ウェーブの場合は緑弾が一瞬全部消えてしまい、ばらまき弾が大量に襲いかかってくるので、第3段階までで使い切ってしまうのがおすすめだ。

緑弾を壊しすぎると、ばらまき弾が飛んでくるので、壊しすぎないように調整しよう。

POINT! ダッシュは厳禁!

ハドロス戦では、うかつにダッシュすると緑弾に突っ込んでしまい大ダメージを受けてしまう。ダッシュする場合はすぐにキャンセルして少しずつ動くように意識しよう。

機体別　有効な戦法一覧

ここで紹介するキャラ別の有効な戦法・攻撃は、あくまでハドロスを撃破するためのもの。稼ぎプレイをしている場合は、緑弾をたくさん破壊することを重視する必要があるぞ。

●レーフ（ヴァツマール）
パーティクラッカー（↻+C）は、まず最後まで出し切ることができないので封印しよう。ガトリングガン（M）とジェリーガン（S）を連射して回避スペースを作りつつ、ジェリーリボン（C）を発動すればすべての段階で対応可能。

●アンリ（フルスペイド）
とにかくロングレーザー（M）の貫通力が優秀。緑弾を壊し切れないときにバリアでダメージを抑えつつ、ロングレーザーを撃っていく。

●ユルシュル（クリソベリル）
ドレープガン（M）は、分裂弾を使う。第2段階以降は、大きな緑弾に半分重なりつつ、リフレクション（C）を発動し続ければOK（C押しっぱなし）。チャージゲージが回復しつつ、延々と撃ち返し弾がハドロスを狙ってくれる。なお、パラソル（S）では撃ち返し弾が発生しないので注意。

●チャンポ（シトロネットST.）
スイートロール（C・追加無し）で緑弾の物量に十分に対処可能。あとはストラップガン（M）、ホーミングレーザー（S）を連射しよう。

●ツィーラン（オランジェットJP.）
弾幕が全体的に薄いので苦戦しがち。スパークボール（C）で防御を固めつつ、チャージゲージをためてオービタルレーザーでダメージを与えていくのがベター。緑弾にすき間ができたら、ラッツホイール（↻+C）を狙ってもいい。

●ジャスパー（サイガ）
シュリケンランチャー（M・ため無し）の相殺性能が高い。シュリケンランチャーを連射しつつ、たまに大手裏剣（C）を撃っていこう。

●ファビアン（デュグララ）
バーストボール（S）がさく裂する前に相殺されがちなので注意。マーカガトリング（M）とブリッツアロー（⬅➡+C）をメインに使っていこう。

●忍（ソマリ）
マジェスティック（M）はためずに連射。アウトバースト（↻+C）で相殺、チャージゲージためをしつつ、サジタリウス2（⬅➡+C）の直撃を狙っていこう。

●セオ（バッソカヴァリエ）
常にルークモードを維持し、ヘビーバレル（M）とクイーンズボール（↻+C）、またはナイトメア（⬅➡+C）で攻撃していく。第4段階のばらまきは、ルークスフィールド（C）で相殺するといいだろう。

●ルカ（アズレウスDMR）
マークスマンライフル（バリアM・ため無し）で緑弾を減らしながら、ロックオンレーザー（S）と旋風（↻+C）を狙っていく。ハイパーブースター（C）はゲージに余裕があれば。

●ラナタス（カストラート）
コンソナンス設置（C）は、すぐに破壊されるので使いにくい。デュエットショット（M）とビーム（S）をメインに。ゲージに余裕があればトリオソナタ（↻+C）を使うといい。

●ミカ（ヴェントゥーノ ソール）
リモートウィング（↻+C）は、ラナタスのコンソナンスと同様すぐ破壊されるので封印。コージェントガン（M）、ホーミングミサイル（S）を連射しつつ、ゲージがたまったらデュフュージョン（⬅➡+C）を使う。フェザーウェーブ（C）は、ダメージ量が期待できないので、使わない方が無難だ。

●ベルナ（カストラート）
アンサンブルレーザー（バリアS）とデュエットショット（M）でチャージゲージをためつつ、ハミングスラッグ（⬅➡+C）を連射するだけで、全段階に対応することができる。

●櫻子（トライアド）
アサルトマシンガン（M）とスコルピオ（C）で緑弾を相殺、チャージゲージをためつつ、サジタリウス（⬅➡+C）を狙っていく。トラクターマイン（S）は設置前に相殺されるので使わないでいい。

はみだしの編集
●隠しキャラ出現条件について：上記の通り、ハドロスはCPU戦の相手のB.O.S.S.を8回以上破壊すれば登場。通常でもファイナル版の違いは無い。なお、前バージョンで隠しキャラだったベルナはステージ5で、今バージョンで追加された櫻子は、ステージ8に固定で出現するようになった。　●ハドロスの緑弾について：その場に停滞するタイプの大きな緑弾は、接触判定はあるが触れてもダメージは受けない。

バトルステージで読み解く
旋光の輪舞のストーリー世界

火星圏を中心に重厚な世界を作り上げている『旋光の輪舞』ワールド。設定を知ればさらに楽しめる!

『旋光の輪舞DUO』の物語のメインは、アーリア連邦とそこに所属するハルモニア自治領との武力衝突。そこに鳴神ルキノ(=ルカ)の思惑がかかわってくる。それぞれの陣営の行動理由や、独自に動く面々の立ち位置を現時点で判明している範囲で紹介していこう。複雑に絡み合うストーリーを解きほぐしていくことも、深いバックボーンを持つ本作ならではの楽しみだ。

KEYWORD ハルモニアとそれを取り巻く現状

ハルモニア自治領とアーリア連邦の関係は、言うなれば1980～90年代の東ヨーロッパの情勢に近いもので、さまざまな民族が混ざりあって摩擦が生じている。ハルモニアにも正規軍は存在するものの、形としてはアーリア軍に所属しているのでおおっぴらに行動することができない(正規軍内にもアーリア派、独立派などさまざまな派閥がある)。そこで、レーフたち義勇軍(=民兵)が表に立って行動しているというわけだ。

ハルモニア～火星周辺地域

テラフォーミングが施されていない火星の周囲に帯のようにコロニーが張り巡らされている。そのうちの一つがハルモニアで、火星に資源採掘場を持つため比較的力が強い。

火星はテラフォーミングされていないため、火星住民は全て周囲のコロニーやステーションに居住している。ここでは、そのコロニー内外の様子を紹介しよう。

緑豊かな自然溢れるステージ、と思いきや、実はハルモニアのコロニー内にある植物工業地帯。

タイトル画面も登場するヴィヴィは火星圏で最大級の繁華街。

『旋光の輪舞』の世界では、宇宙空間に関してはいろいろな通信、ランダー照合システムを含めたネットワークが張り巡らされているため、戦闘行為に及べば公に露見しやすい。そのため、宇宙空間ではおいそれと交戦することができない。

そこでコロニー内部や、「割れ窓理論」で、ある種無法地帯と化している火星表面の採掘現場などが闘いの舞台となる。火星は「星」という単位で統括されていない。そのため、早いもの勝ちで各国が施設を作っている状況だ。各勢力の利害が複雑に絡み合った、混とんとした地域と言える。

有限会社グレフ 丸山(まるやま) 博幸(ひろゆき) 代表取締役
1972年生。タイトー勤務を経て、2000年グレフを設立。アーケードを中心に、さまざまな意欲作を世に送り出している。

9月某日。弊誌編集部は、バージョンアップを目前に控え、最後の調整作業とデバッグ作業にいそしむグレフを急襲。普段着で仕事中の丸山社長を捕まえて、今作についての話を聞くことに。これまでに語られなかった驚きの新情報満載!

多くのキャラクターが絡み合う世界観

—24人以上という多くのキャラクターの設定や、世界観・ストーリーに関しては、どのような役割分担で制作されているのでしょうか?

丸山　キャラクターやストーリーに関しては、基本の部分は私が作っています。キャラクターについては、やはり1人で作るのには無理があるので、ほかのスタッフの意見も反映されています。私は流行の「萌え」事情には疎いので、曽我部(修司)君や渡部(恭久)さんが「××は俺の嫁!」とか言っているのを参考にして、設定に反映させています(笑)。前作のペルナは、当初「チャイドルがゴツい機体に乗って大騒動」といったお遊びキャラとして設定されていましたが、渡部さんのひらめきで急きょ物語上の重要人物になったという経緯があります。

——現時点で公開されていないストーリーや設定で、「ここを見ると面白い」という点はありますか。

丸山　レーフのCPU戦モードのセリフやほかのキャラとのやり取りは、よくチェックしていただくと「あれっ?」と感じる部分があるかもしれませんねー。これ以上は現時点ではヒミツです(笑)。

——ペルナの名前や、バッソセリオヴェーロの攻撃ユニットがレッドワスプ(『ボーダーダウン』の自機)に似ているなど、『ボーダー～』との関連をにおわせる部分がありますが、世界観的なつながりはあるのでしょうか?

丸山　『ボーダーダウン』とのつながりは「無い」です。スターシステムに近い感じで、あえて無いようにしました。『ボーダー～』を引用したいと言ってきたのは、実はメカデザの麦谷(興一)さんです。麦谷さんから「リダレスを使いたい」との提案があって、「世界のつながりはないんだけどパラレルワールド的な感じでならOK」ということにしました。

アーリア連邦軍掌握地域

火星圏を中心に広がる一大型連邦国家・アーリア連邦。その内部はどうなっているのか？

巨大複合国家であるアーリア連邦は、地球圏から人類の活動圏の外縁に近い木星まで、幅広い地域に進出している。前作のアンセルがトリガーとなって起きた一連の事件によって、分裂の危機にあった連邦内で頭角を現したのが権力者一派の若き[illegible]・[illegible]ルキノだ。

危機は収束に向かうかと思われたが、ハルモニアにてまたもや新たな事件が発生。この事件にルキノが関わっているというウワサが流れ、そこから新たな[illegible]が[illegible]ることになる――

木星・アーリア軍基地

アーリア軍が所有している、木星方面基地と、その周辺の様子。作品内の世界では、木星も火星と同様、重要な資源保有地でして扱われている。

アーリア連邦・宇宙ドック

火星と木星の中間に位置する、アーリア軍の宇宙ドック。その威容は、強大な軍事力の存在を感じさせる。

月面都市「ジョバンニ」

前作にも登場した、アーリア連邦領の月面都市「ジョバンニ」。CPU戦中でペルナが乱入してくるのがこのステージ。

KEYWORD アンセル

前作で語られた事件の黒幕で、重要な情報を握っていた。フルネームは「アンセル・モードレッド」。彼の肉体的な死後、隠された彼の記憶を隠ぺいするためにカレルは利用されてしまう。これらが秘密裏になされたため、ルカが立ち上がることとなる。現権力者の一部にとっては脅威となり得る、アンセルの持つ情報とは一体何なのだろうか？

それが語られる日を待とう。

KEYWORD 旧世界

具体的には宙歴（S.D.）以前を指す。宙歴以降の技術発展は「宇宙で生き延びる術」に特化しているため、失われたテクノロジーが数多く存在している。ツィーランやペルナ、ラナタスなどのアンドロイドたちは、その旧世界の技術によって造られた。

チャンポや櫻子といった愛すべき仲間を得て、確固とした人格を獲得できたツィーラン。

KEYWORD 星間企業

さまざまな巨大企業の存在が「旋光の輪舞」の世界では大きな意味を持っている。巨大企業は宙歴以前のロストテクノロジー（主に生物学など）を保有しているとウワサされており、それが強みとなっているのだ。それら企業が持つ力は絶大で、国の財政部門を企業がほぼ掌握しているといっても過言ではない状況。企業の代理戦争を国や地域がなしているという現実とは逆のイメージだ。今回のアーリア連邦とハルモニア自治領の紛争も、ある意味ではオペラとゴディヴァの代理戦争という側面がある。

『旋光』世界の有力企業

ゴディヴァ、オペラ、モーティヴァリエ、リダレス、ツナミ各社のロゴ。本作デザイナー陣によるスタイリッシュなものばかり。

『旋光の輪舞DUO』に至るストーリー

――続編ということで気になるのは、前作からのつながりでは、だれのエンディングが「正史」となっているのでしょうか？

丸山　ファビアンのエンディングですね。あれにミカのエンディングの要素を加わえています。実際にはあのような激しいなぐり合いをしたわけではなく（笑）、ミカは事件の処理を終えた後で、S.S.S.をそこそこ穏便に（？）除隊しています。そのころ一方、G.S.O.の方は犯人を逃したという設定で、エンディングとしてはチャンポのものになります。ファビアンとチャンポのエンディングは矛盾しないですから。そしてカレルは政府の一派に隠されて、それがルキノが権力を目指す理由になります。権力を手にすることでカレルの情報をアンロックできる立場になろうと。汚いこともやってきて、いい意味でも悪い意味でも大人の階段を上っていった。これが今回のストーリーの主軸になっています。

――今回物語の中心となる「ハルモニア」の政治的な立ち位置、アーリア連邦との関係について、概略をお教えください。

丸山　主人公たちが属する「ハルモニア」では、アーリア連邦の勢力下にある地域ですが、資源採掘などをめぐって、アーリア政府と現地の人々との間で対立が起こっています。今作のストーリーは、アーリアとハルモニアとの間で発生した武力衝突から始まります。

ペルナとフェイス、そしてハドロス

――今バージョンの目玉とも言えるペルナですが、今回の彼女の目的は何なのでしょう？

丸山　前作では「マスター」＝アンセルによってコントロールされていたペルナでしたが、前作のストーリーの中盤～終盤において、アンセルが"肉体的に"死亡したため、現在はオリジナルのペルナが群体を統括しています。彼女の目的はゴニョゴニョ……で正体についてはゴニョゴニョ……ということで、まだ明らかにはできませんが、楽しみにしていてください（笑）。

――中ボス「フェイス」について、お答えいただける範囲で教えてください。素体となったカレルはどういう状態なのでしょうか？

丸山　政府に捕らえられたカレルは、ロストテクノロジーを用いてデータ化されたアンセルの記憶を呼び出すための依り代とされました。アンセルの記憶はそのままの状態では解読できないので、いったん人間に彼の記憶データを移植したというわけです。その結果、カレルの人格は消滅し、全く新しい人格が誕生しました。その人格が、自分の中にあるカレルとアンセル2人分の記憶を照合した際に、自らが名乗るべき名前として発見したもの。それが「フェイス」でした。フェイスは、この世界に存在する価値は無いという決めつけをしてしまいます。なお、彼が具体的にストーリーにどう絡むかは……現時点ではオフレコで。

その他の地域

その他、アーリア連邦、ハルモニアと直接関係の無い地域。これらの地域にもさまざまな企業が進出している。

土星は本作の世界で人類が活動している最外縁部。国はまだ進出しておらず、各企業が独自に開拓を進めている状況だ。そこで得た利益を国に売ることで、さらに企業は力を付けている。地球圏は、かつて起きた「**大災厄**」(右年表参照)によって一般的には近づくことを許されない。ある種「聖地」と呼ぶべき場所。オペラ社の研究施設では、人類議会によって禁止されている遺産の研究開発が進められている。

オペラ社・研究施設内

旧世界のテクノロジーを極秘裏に有する、オペラ社研究所の内部。その奥には数多くの禁忌が眠っているという……。

土星・開拓地域

人類文明の再辺境。前作で、櫻子とミカが極秘で会見し、組織の垣根を超えて共闘する約束を結んだのもこの土星だ。

地球・宇宙ステーション

前作の闘いで破壊された姿が痛々しい宇宙ステーション。奥に見える地球の美しさが、より凄烈なインパクト演出している。

KEYWORD ペルナとラナタス

ラナタスとペルナは同じく、オペラ社の有する旧世界のテクノロジーで造られているが、基礎部分の人格をコピーし、その後、知識を学習させたペルナとは異なり、教育により人格から形成していくという形で造られている。その研究責任者兼教育担当として割り当てられたのがニーノだったが……。

ちなみに本作でのペルナはオペラの保護下に居るのではなく、独自(オリジナル・ペルナ?)の判断で動いているようだ。

「旋光の輪舞」年表

時期	主な出来事
宙暦(S.D.)以前	地球外圏(火星辺りまで)が開拓。
大災厄	某国の研究所にて爆発事故発生。遅効性のウィルスが全世界に蔓延。
[illegible]	人類滅亡を防ぐため、感染しなかった人類のみ地球を脱出(およそ4～500万人)。
S.D.1	「人類議会(the Human Assembly)」設立。第一回 人類会議開催:「宙暦」の開始、旧国籍の廃止、地球帰還計画開始など
S.D.10	抗体(ワクチン)は完成せず、地球人類の80%が死亡。
S.D.30頃	地球との連絡が途絶え、研究機関が自然消滅。地球人類の絶滅。
S.D.119	地球へ帰還するための調査開始。
S.D.282	"代表者"の地球への帰還開始。
S.D.298	人類議会により、旧世界のテクノロジー(「遺産」)の研究・開発禁止。
S.D.320頃	地球に残された「遺産」や領土を巡って民族紛争勃発。
S.D.400頃	人類議会の権力が弱まり、複数の「新国家体制」が始動。
S.D.824	複数の民族国家が集結し、アーリア連邦が設立される。
S.D.1478	大使館占領事件。ミカ、両親を失う。アンセル、カレル失踪。
S.D.1479	櫻子、アーリア軍除隊。ゴディヴァへ入社。ファビアン、アーリア軍入隊、カレル、鳴神家へ潜入。
S.D.1481	オペラ社の生体実験が露見。ツィーラン、櫻子によって救出される。
S.D.1483	櫻子、新部署の隊長就任。ツィーラン、チャンポ、ゴディヴァ入社。
S.D.1484	鳴神ルキノ誘拐事件～アンセルによる陽電子砲強奪事件が発生。首謀者のアンセルは死亡、カレルは行方不明に(「**旋光の輪舞**」)。
S.D.1485	ルキノ、「ルカ・ヴェルフェル」に名を変えて暗躍。火星圏・ハルモニアにて大規模な武力衝突が発生(「**旋光の輪舞DUO**」)。

そして因果の車の輪は、再び巡り始める――

――謎に包まれた真ボス「ハドロス」ですが、その正体や目的について、可能な範囲でお教えいただければと思います。

丸山　「ハドロス」はオペラ社のものです。ロストテクノロジーの研究の一環でできたもので、旧世界を滅ぼしたウィルス的な"何か"と関係がありまして……と、これ以上はちょっとまだお話できないですね(笑)。あの緑色の「うにうにっ」としたものは、ウィルス的に増殖・拡散していくイメージを視覚化したものと捉えていただければと。研究ナンバーがついているものの一つで、それが世界を壊滅に導く要素である、かもしれないと。

さらなる展開を見せる「旋光」世界

――サントラが発売されましたが、その他のメディア展開は考えていらっしゃるのでしょうか?　前作ではドラマCDなどが出ましたが、今作でも発表されるのでしょうか?

丸山　ドラマCDは出したいと思っています。細かいグッズだと、実はこんなところに試作品(のキーチェーン。右カコミ参照)が(笑)。今後は弊社からこういったものも出していければと計画しています。

――今回、CPU戦ではサポートキャラのストーリーはあまり語られていませんが、別の媒体での発表を考えていらっしゃいますか?

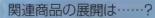
丸山　そうですね。ドラマCDや家庭用などが出るなら、ぜひやりたいですね。最初の方で少し触れましたが、渡部さんのお気に入りがミーツェなのですが、それを参考にしてストーリーでは意外な活躍を見せる、なんてのもあります。そのあたりの情報も、ほかの媒体などで発表できればいいですね。

――では、最後となりますが締めの一言ということで、読者の皆さんに何かメッセージをお願いします。

丸山　バグなどが色々あってご迷惑をおかけしました。ニューバージョンではサービスてんこ盛りになっていますし、いい感触になっています。変わったところの情報もしっかり公開していきますので、新たにスタートというよりは今の延長で楽しんでもらえると思います。ユーザーさんが遊び倒していただけることが、ウチが報われる唯一の希望ですので。たっぷり楽しんでいただければ幸いです。

――本日はお忙しい中、ご対応いただき、ありがとうございました!

関連商品の展開は……?

◀渡部恭久氏による入魂の楽曲を完全収録したサウンドトラック発売中!

▶チビキャラキーチェーンの試作品というのがこれ。ほかにもグッズ展開を考えているそうだ。

遠未来――宙歴1486年の世界を彩るランダーを大紹介

メカニカルアートワークス

今月はモーティヴァリエ社による、ソマリとデュグララ、2体のランダーの設定画を公開！

タロンは、元は大きく開いた口で貨物を収容運搬する輸送船。貨物の代わりに武装を大量に搭載することで戦闘用として運用している。

ソマリはプリンスタチームによる汎用ランダー。細やか・柔らかな動作が可能な点が特徴で、ショーなどに用いられるケースが多い。

WARFARE SPACE TRANSPORTER TALON

Somali

強化人間でないと使用が困難だった攻撃オプションの自動化に成功、正式に専用オプションとして装備可能となった。また、ツナミ社との提携によりトラクターマインとサジタリウスの搭載を実現している。

グラフライドをアーリア軍の依頼により軍用カスタマイズした機体。開発コードネームがそのまま機体名になった。汎用のオプションシステムや武装を装備できるようになったのが大きな特徴。若干機動力は落ちたものの、シリーズの特徴であるスピードと足回りは健在。

DeuXGrr

"Somali" & "DeuXGrr" are designed by 山本七式

SPECIAL INTERVIEW 2

サウンドクリエーターに聞く DUO世界に流れる音楽

「旋光の輪舞」シリーズ サウンド担当

渡部（わたなべ）恭久（やすひさ）氏

Profile

12月30日生。フリー作曲家・編曲家。代表作は『ボーダーダウン』（グレフ）ほか多数。物語性の強い独特の作風で人気を博す。今回は『DUO』サントラの作業で多忙な中、メールインタビューに応じていただいた。

――ずばり、今作の音楽のコンセプトは？

渡部　「聴いて判断して！」です。

――お気に入りの曲はどれですか？

渡部　CDのインナーにも書いたのですが、ラナタスはどっちも気に入ってます。やることが決まってて、その通りに出来てるので。

――特に苦労した曲があれば教えてください。

渡部　グレフ作品で苦労しなかったことなんてありません。毎回のように命削って創ってますよ（笑）。今回はピンの純粋な続編が初ということで、いつもなら「おーし、新しいことするぞーう」となるのですが、前作があっての続編という物に期待される部分と、おいらの中でやりたいことという部分のつじつま合わせが一番きつかった！

――前作との差別化、あるいは前作のイメージを損なわないよう注意したことがあれば教えてください。

渡部　本来、何やってもいいはずだと思うのです。続編に限らず。ただ、前作の曲のファンとかでやってくれてるユーザーががっかりするのだけは避けたかったので、前作からの継続キャラに関しては「ちょっとヒネったアレンジ」と「純粋な成長」いう手法での2曲を入れる方向にしてます。

――その他、「この曲にはこんな思い入れを込めた」という曲があれば教えてください。

渡部　これも「聴いて判断して！」です。何のかんので全曲そーいうのは入ってますよ。

――今回、グレフ側からはどのような要望があったのでしょうか？

渡部　基本は今まで通りに「お任せ（自分が全部コーディネイト）」というスタンスでやってたんですけど、何曲か上げた時点で、さっきの続編うんぬんの件で自分が座礁しちゃって（笑）。いろいろとディスカッションしつつ上げてはいたのですけど、そこでマルちゃん（丸山社長）に一番言われたのが「とにかくキャッチーなのをください」でしたね。これがきつかった……。サクっと創る系でキャッチーなのはすぐできるんですけど、何回聴いても飽きないキャッチーな曲って毎回すごいパワー使うんです。それこそ、このゲームってみんなが主役みたいなものだから、やっぱりサクっとじゃ嫌でしょ？「ほんじゃあたしゃ12人分のキャッチーなメインテーマ作らなあかんのかー！」と言い合いになったりしました。マルちゃんもその辺は重々承知してくれてて、「そんなバカなことする人はいません（笑）」みたいな（笑）。最終的にはおいらのやりたいこととかも理解してくれたので、こちらもかなりがんばったし、おかげさまで新境地がいくつか見えたかなー、って気がします。

――その他、作業中に起こった、面白い話、こぼれ話的なものがあれば教えてください。

渡部　どれが面白いんだろう……。あ、そういえば、煮詰まってる時に近所で祭りがあって、みこし担いでた子供たちの「わっしょい、わっしょい！」って声が聞こえたんですよ。「おし、こっちも対抗」って思ってペルナβの声を速攻で40人ぐらいに重ねて、テンポ合わせて爆音で外に流してたら突然向こうが「わっしょい」止めたんですよ。あの瞬間がちょっとやばかった。

――最後に、渡部さんのファンの方に何か一言いただければと思います。

渡部　今回のサントラでは、嫁（リリ）と側室（ミーツェ）の曲が無いんで、そのうちお披露目します！　じゃない!!　……えっと、『DUO』遊んだ帰りにCD聴いてニヤニヤしてくださいね！

あの伝説(?)のコーナーがリニューアルして大復活!

センコロ学園 DUO

新バージョン稼働を機に、一部で大人気のセルフパロディ漫画が唐突に復活。最後のコマが分かる人がいるのかという突っ込みはロンモチ華麗にスルー。どうかしている。

おはなしをかんがえたひと:そがべしゅうじ
曽我部修司公式ブログ:「そログ」(http://shujisogabe.jugem.jp/)
えをかいたひと:たかやまみずき
高山瑞季公式ブログ:「みログ」(http://takayamami.jugem.jp/)

舞台は大空へ！今度の「KOF」はシューティング!!

KOF SKY STAGE

シューティングに舞台を移し、全く新しい『KOF』が誕生！『KOF』ファン、シューター共に要注目の速報を、AMショー体験記と併せてお届け！

Text：カイゼルちくわ

KOF SKY STAGE	
■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	シューティング
■操作方法	8方向レバー＋3ボタン
■発売日	今冬予定
■使用基板	TAITO Type X

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

シューティングと格ゲーが融合!?

本作の内容はタイトルの通り、『KOF』でおなじみの人気キャラが大空を駆け巡り、敵をなぎ倒していくシューティングゲームとなっている。現在判明している情報では、「シューティングと格闘ゲームの特有のシステムが融合した、新しいゲーム性」を打ち出すとのこと。『KOF』としてもシューティングゲームとしても、新鮮な楽しみを期待できそうだ！

おなじみの必殺技がシューティングでも活躍！

京の姿勢からためアリの百八拾弐式、炎の派手さから伍百伍拾伍式・神威や最終決戦奥義・無式などを連想させる必殺技。ボムの大蛇薙に匹敵するド派手さで、威力はかなり高そうだ！

アテナの直線的な通常ショットとサブショットらしきサイコボールアタックに加え、サイキックテレポートらしき移動が見られる。ボムに加えてテレポートでの緊急回避も可能とすれば、相当強力と思われるが!?

ボムは大蛇薙!?

こちらは京が放つ、ド派手な大蛇薙（ボム？）。左上に「COMBO」の表示があるが、格ゲーのように通常攻撃から連続技がつながったり、ヒット数が得点以外の面で生きたりするのかも!?

シューティングゲームになっても、サイコリフレクターなど格闘ゲームでおなじみの必殺技は健在のようだ。こちらはサイコシュート？　それともシャイニングクリスタルビットからの追加技、クリスタルシュートか？

AMショーバージョン最速インプレッション！

今回は京とアテナが使用でき、操作はレバーと3ボタン（ショット、必殺技、ボム）によるもの。必殺技は画面左下のゲージを消費して放つのですが、ボタン押しっぱなしの時間によりレベル1～3の技を選択できました。そして各面の最後には、アテナやKUSANAGIなどのボスが登場！ボスにも必殺技ゲージがあり、MAXになると超必殺技の弾幕が……。一定時間バリアになるシャイニングクリスタルビットなど、各必殺技の性能も非常に面白かったです！

[illegible]アイテムが出るといった[illegible]の要素も見られたほか、「KOF」ファンなら思わずニヤリとする会話デモなどで注目を集めていた。

速報!!

「鮮烈なる蒼」が今、

PROLOGUE

AD2200/Jan

「死神」の異名を持つSS級の統制機構反逆者にして史上最高の賞金首である「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」の来襲が報じられてから数日。

第十三階層都市「カグツチ」では新年を祝うことも忘れ、彼が関与したと思しき「謎の爆発事件」と「巨大な謎方陣の目撃談」の噂話で持ち切りであった。

世界虚空情報統制機構からの公式発表が無いことが人々のさまざまな憶測を呼び、噂は尾ひれをつけて四方八方に伝播していった。

「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」の名は、いやが上にも人々の心に深く刻まれたのだった。

そんな街の状況など気に掛けることもなく――大剣を携える銀髪の死神は静かに時を待っていた。

更なる目的を遂げるために。

そして、その「死神」をも巻き込む巨大な「力」が動き始める――

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

新時代2D格闘「BLAZBLUE」に、待望の新作が登場！　まずは気になる新キャラの情報をお届けするぞ。P042にあるツバキの設定画もお見逃しなく！

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：今冬予定
■使用基板：TAITO Type X2

ドライブボタン：インストール

ツバキのドライブボタンは、必殺技を強化するインストール。専用動作でためたゲージを消費して、必殺技を強化する能力のようだ。ゲージをどれぐらいためられるのか、強化必殺技を何回使えるのかが注目だろう。

空中から羽を広げて攻撃する技。その見た目から必殺技と予測できる。空中連続技の要として重宝しそうな感じだ。

▼足元を攻撃していることから、リーチの長い下段技に見える。親友であるノエルとの掛け合いにも注目したい。

▲全身に気をまとった突進技。上の写真からの派生技か？それともドライブボタン能力を使った強化必殺技か？

友と任務に揺れ動く執行者

ツバキ＝ヤヨイ

TSUBAKI＝YAYOI

十二宗家の中でも血のつながりを尊重する、「ヤヨイ家」の出身。幼少から武人として育てられ、忠義を尊び正々堂々としている。ノエルの士官学校時代のルームメイトで、現在は「第零師団」に所属。階級は中尉。ジン＝キサラギ少佐およびノエル＝ヴァーミリオン少尉の暗殺を命令され、第十三階層都市「カグツチ」の地に赴く。しっかり者で皆に好かれるが、真面目過ぎて融通がきかないところも

PROFILE

身長	160cm
体重	47kg
誕生日	3月[illegible]
血液型	A
出身地	[illegible]
趣味	絵を描くこと
好きなもの	時代劇
嫌いなもの	[illegible]
CV	[illegible]

▶▶▶前作家庭用での二人は？

ツバキ、ハザマは前作家庭用のストーリーモードで登場しており、どちらも現在は世界虚空情報統制機構に所属。ツバキはジンの幼なじみでノエルとも友人関係にあり、ノエルの士官学校時代に登場、ハザマは一連の事件に深く関わる人物で、さまざまな場面で暗躍しているようだ。

ストーリーモードをプレイすれば、本作をより楽しめるはず。知らない人は今からでもぜひ！

※画面は家庭用「BLAZBLUE」のものです

再び動き出す!!

◀通常技はナイフを使って攻撃する模様。リーチは短そうだが、その分スピードは速いと予想される。

▶その見た目とは裏腹に、豪快に相手を投げている。ここから追撃ができるのだろうか?

跳び上がりつつ蹴りを出す技のようだ。無敵技なのか、それとも連続技に組み込む技なのか? 使い勝手は良さそうに見える。

ドライブボタン：ウロボロス

ドライブ能力は鎖を飛ばす技。相手にヒットさせたり、空中で停滞させた後、それを基点に多彩な移動ができるとのことだ。

統制機構諜報部に所属している士官。階級は大尉で、「ハザマ」の名はコードネーム。ジン=キサラギが単独でカグツチへ向かった事件を担当し、ノエルと行動を共にしていたが、ラグナ=ザ=ブラッドエッジによる爆破テロ事件を境に、別の目的で行動を開始する。常に柔和な表情を浮かべてひょうひょうとしているため、つかみところが無い。物腰は低いが非常に饒舌。争いや面倒事を嫌い、任務の遂行を最優先する。

PROFILE

身長	183cm
体重	61kg
誕生日	4月29日
血液型	AB
出身地	不明
趣味	[illegible]
好きなもの	[illegible]
嫌いなもの	ネコ
CV	[illegible]

その身に蛇を宿した男

ハザマ
HAZAMA

既存キャラにも新技を確認!

ラグナに空中突進技が追加!! 下方向に強いジャンプ攻撃が無かっただけに、空中行動の要として重宝しそうだ。

棒を使った攻撃が追加されたライチ。棒を設置しつつ蹴りを繰り出すこの技は中段攻撃か? 連係に使いやすそうだ。

ジンには新ディストーションドライブが追加。相手とすれ違いつつ一閃を加えるこの技は、どこかで見た覚えが……

ニルヴァーナが何と飛び道具を発射!! 遠距離からでも攻撃できるので、連続技、立ち回り共に強化されそうだ。

アラクネは烙印時の蟲が巨大化し、大幅リニューアル。前作で猛威を振るっていただけに今回はどう変化するのか?

前方に突きを繰り出す技が追加。数字が出ていないことから連続技と予想できる。リーチが長くけん制に使えそうだ。

どうなる『コンシフ』!? 開発スタッフインタビュー

――稼動はいつごろを予定しているのでしょうか?

プロデューサー・森　年末を目指して急ピッチで製作中です。前作から一年過ぎた辺りに出したいな、と。

――現在の開発進行状況はどれぐらいでしょうか?

プランナー・静(しずか)　50%弱ぐらいです。ですが、このインタビューが載るころには、ある程度形となって皆さんにお見せできているはず……だといいなあ(笑)。

――今作の全体的なテーマなどはありますか?

森　「洗練」です。キャラクター、システム共にガンガン変化を加えて、より激しくします。

静　前作は結構荒い部分が多かったので、そういった部分をしっかり研ぎ直して洗練したいですね。

――ストーリー展開に進展はあるのでしょうか?

森　進みます。えっらい進みます。すごく進みます。

静　え?　そうなんですか?(笑)

森　すっごいネタバレしてますよ!!　前作で疑問に思われたところは、大体網羅できているはずです。ただ……多分「えっ?」ってところで終わりますが(笑)。

――新キャラクターのコンセプトを教えてください

静　ツバキはシンプルで扱いやすく、連続技を決めやすいキャラです。インストールでの強化がキーとなります。ハザマは独特の移動がウリです。見た目に反して、予想外のダイナミックな動きをするのでご期待ください。

さらなる新情報が判明！

LORD of VERMILION II
ロード オブ ヴァーミリオンII

先月の大々的発表に続き、さらに追加のシステム情報とコラボレーションカードが判明。稼動が目前に迫る今、知識でスタートダッシュに備えよう！

LORD of VERMILION II

■メーカー	：スクウェア・エニックス
■操作方法	：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
■ジャンル	：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■使用基盤	：TAITO Type X2
■稼働日	：2009年10月27日稼働
■ネットワークシステム	：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

次号付録告知

イラスト担当はヒロアキ氏

来月号のアルカディアでPR パラディンを入手せよ!

アルカディアの来月号には、稼動直前の時期にうれしい本作PRカードの付録が付く。しかもカードのイラストレーターは、『KOF』などで本誌読者にはおなじみのヒロアキ氏だ！

このカードは通常の［パラディン］と同性能で、コスト20、ATK40、DEF60、SPEED3。特殊技は使いやすい全体防御UP（人獣ならさらにUP）に、サポートスキル＜Wレジスト＞の二重の防御能力で、出陣・防御、どちらのシーンでも非常に扱いやすいのだ！

戦術が大幅に変わる!? アルティメットスペル&サポートスキル続報

二つの新要素の詳細がついに判明した。さらにその効果の一部をここに先行公開!

修得したものから試合前に三つを選択でき、試合中に使い分けられるという新要素「アルティメットスペル」だが、同名のスペルにも三つのレベルがあり、2レベルの場合名称に「I」（infinity）、3レベルの場合は「U」（Ultimate）が付き、レベルが高いほど強力であることが判明した。

新たなアルティメットスペルはプレイを重ねることで修得でき、使用のために必要となるゲージは時間経過のほか、アルカナストーン制圧やサーチアイ封印などの各種行動でも溜まるとのこと。

また今回は、戦場外から効果を発揮するサポートスキルも一部公開しよう。下表で予習してほしい。

LEVEL2 SPELL

こちらは名称に「I」が付く、2レベルのアルティメットスペル　これでも十分強力に見えるが……

LEVEL3 SPELL

3レベルになると、さらにゲートのいずれかを封印するという効果が追加！ 2レベルより格段に強化されているのが分かる。

●アルティメットスペルの一部紹介

名称	効果
サクリファイス	選択した使い魔のHP回復、能力アップ
キュアオール	パーティ全員のHPを100回復
リザレクション	ストックプレイスの使い魔の復活時間を5以下にする
アディション	ストックプレイスの使い魔を１体呼び寄せる
シーリング	相手のサーチアイを封印する
リターンゲート	パーティーがストックプレイスに戻る

●サポートスキルの一部紹介

名称	効果
リジェネ	フィールドの使い魔のHPが徐々に回復
単スマ	単体スマッシュのダメージ効果がアップ
ゲージ	特殊技ゲージの溜まるスピードがアップ
レジスト	クリティカルダメージを軽減

※「W」が付くものは同名スキルの強化版

【ロードオブヴァーミリオン】公式全国大会 OVER the LORD 第2章 混沌の輪舞曲

全国大会決勝戦は10月17日（土）開催!!

公式全国大会「OVER the LORD ～第２章 混沌の輪舞曲～」の決勝大会が、いよいよ10月17日に開催となる。『LoV II』稼動直前に開催され、『LoV』最後の締めくくりとなるこの全国大会、プレイヤーならばぜひ足を運んでその歴史の節目を目撃してほしい！

会場となるのは、『闘劇』でもおなじみの熱戦の聖地・ディファ有明。開会時間などの詳細は、店頭告知や公式HPで確認してほしい。

会場:ディファ有明
公式HP:
http://www.square-enix.co.jp/lov/

Collaboration Card

MAGIC The Gathering

時空をも超越する「伝説」たちの出現

『マジック』の世界から、次元超越者「プレインズウォーカー」の３名と、彼らと同格であるセンギア男爵の下僕が参戦！ 伝説級の存在として、本作でも猛威を振るうか!?

Jace Beleren［ジェイス・ベレレン］

エクスパッション『ローウィン』で登場した、精神魔法に長けたプレインズウォーカー。特殊技は『マジック』では有名な【対抗呪文】！ アルティメットスペルを封じ、起死回生の機会を奪う。

竜を操り、求める者

Sarkhan Vol［サルカン・ヴォル］

エクスパッション『アラーラの断片』に登場した竜の力とその理想を追い求めるプレインズウォーカー。特殊技は自身の攻撃速度を上昇させるもので、本人のスペック次第ではかなりの脅威に!?

Collaboration Card

ゴルベーザ配下最強最悪 個性的な四天王が復活

先月紹介した[ゴルベーザ]に続き、原作で主人公セシルの行く手を阻む四天王が登場! 原作通りの手強さを、本作でも発揮できるか?

卑劣なる四天王一番手

[スカルミリョーネ]

最初にセシルたちが戦った土の四天王で、試練の山で1度敗れた後に不意打ちを仕掛けてきた。特殊技は範囲弱体化と自分強化を兼ねたもので、かなり強力に見えるか!?

王に成り済ます津波使い

[カイナッツォ]

バロン王に化けた水の四天王で、倒された後も動く壁のトラップを発動した卑劣漢。特殊技はレベル付きで防御と移動速度が下がるという、実に彼らしい嫌な効果だ。

正面からは破れぬ竜巻

[バルバリシア]

妖艶な風の四天王で、竜巻で身を守りながら強烈な攻撃をしてきた強敵。原作の最強技だった「ミールストーム」は、威力は大止まりながら防御ダウン効果も併せ持つ。

正々堂々を好む真の武人

[ルビカンテ]

火の四天王にして、戦闘前に「さあ、回復してやろう!」とセシルたちを回復した豪胆な武士。原作では即死級の威力だった「かえんりゅう」だが、本作での威力は!?

闇と契りし魅惑の魔女

Liliana Vess[リリアナ・ヴェス]

「ローウィン」で登場した、暗黒のカリスマを持つ屍術使いのプレインズウォーカー。特殊技は[ヴァンパイアロード]と同じ効果だが、やはり移動以外で解除されるのか?

邪悪なる男爵の尖兵

Sengir Nosferatu[センギアの吸血魔]

他次元侵攻を企む最古の吸血鬼・センギア男爵の下僕。原作では攻撃をかわす能力を持っていたが、本作では[ドラゴンゾンビ]と同じ、シールド封印ゲージ増加技を持つ。

Present [PRオーディン]を抽選で10名さまにプレゼントします。応募方法などについては、5ページを参照してください。

魔導アカデミー、この秋ふたたび開校

アーケードカードゲームの先駆者として今なおカリスマ的人気を誇る『アヴァロンの鍵』が、パソコン版として新生！　今回の稼働第一報は、アーケード版との相違点を中心にお伝えするぞ。

アヴァロンの鍵ON LINE

■メーカー	：GPコアエッジ／ゲームポット／セガ
■操作方法	：キーボード＋マウス
■使用基板	：PC（WindowsXP SP3以上）
■ジャンル	：オンラインTGCボードゲーム
■稼働日	：2009年秋サービス開始予定
■ネットワーク	：ADSL1.5M以上（常時接続）

STORY

広大なる魔導世界、その変革の中核たる「魔導」。
その究極を体現する存在、「アヴァロンの鍵」。
伝説の存在であったはずのその「鍵」を有し、
優秀な魔導師を育成するべく設立された機関こそが、
「魔導アカデミー」と呼ばれる学び舎である。

数年前、魔界、冥界、そして異形文明の同時侵攻で
世界を存亡の危機にまで追い込んだ「鍵聖戦」は、
魔導アカデミーや鷹の王国の守護者の活躍と、
異形文明が「心」を得たことによる帰還により終結。
この聖戦で痛手を受けたアカデミーは一時閉鎖され、
生徒たちには無期限の自習期間が与えられた。

そして今、「鍵聖戦」の傷も癒えてきたころ。
全世界に、魔導アカデミー再建終了の通達が広がった……。

オンラインゲームとなったことで、専用ルームでマッチングしての全国対戦が可能となった。チャットもできるので、遠方の『鍵』っ子たちとも気軽に交流が楽しめる!

プレイヤーの分身となるキャラは、顔や身長、さらには体格も設定可能。従来の８名の主人公は、「鍵聖戦」で活躍した偉大な先輩として登場予定だ。

PC版の気になる内容は……？

従来のプレイヤーにはその内容の変更が気になるところだろうが、ほかのプレイヤーとの対戦を楽しめる「魔道試験」の内容は、まさにアーケード版そのまま。むしろパソコンならではの、カードの変動数字の表示などといった機能によって、より遊びやすくなっている。途中参加も再現されているので、気軽に対戦を楽しめる魅力も損なわれていない。

完成されたゲーム性はそのままに、さらに定期的なパッチ配信によるプログラム修正や要素の追加、チャット機能を生かした交流などといった、PCオンラインゲームならではの機能が加わった本作。これぞプレイヤーが長らく待ち望んでいた、『アヴァロンの鍵』の最終理想形なのではないだろうか？

アカデミー生徒なら一番気になる点

カードはどのように入手する

最初にもらえるカードは……？

アーケード版ではスターターデッキを買い、１プレイごとにランダム排出されるカードでそのデッキを強化していくスタイルだったが、PC版ではこの部分については大きな変更が入っている。

まずプレイヤーには最初に、バランス重視の構成で構築された30枚のカード（スターターデッキ）が与えられる。この30枚でも十分に対戦は可能だ。

そして追加のカードは、学位（プレイヤーのレベル）が上がるたびに１枚もらえる。なお、学位が低いうちは昇格ごとに１枚もらえるが、高い学位になると五つ昇格ごとに１枚など、頻度は下がっていく。

こちらはデッキ構築の画面。手持ちの大量のカードもマウス操作だけで楽に捌けるため、デッキ構築も楽々。アーケード版では溢れかえるカードの整理が大変だったが、PC版ならその手間は無し!

PC版新カードの一部を紹介!

猫の招き声

本誌ではおなじみの、堤利一郎先生が作画した一枚。珍獣族の愛らしい光景も魅力だが、その効果の方も【戦闘支援】カードの複製と、非常に強力だ。

ドラゴセーバー

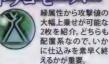
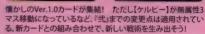
緑属性から攻撃値の大幅上乗せが可能な2枚を紹介。どちらも配置系なので、いかに仕込みを素早く終えるかが重要。

マシンナイト

ユキフブキ

移動に使うと即座に複製される青属性らしい一枚。デュープ後は複製能力は無くなるが、汎用性は高いだろう。

フレイソウル

赤属性の新カードは戦闘時に攻撃値と耐久値に補正がかかる2枚を紹介。フレイソウルは2色4マス移動だが、戦闘相手の配置数による補正なので癖がある。気高き勇士は戦闘支援の使用の有無によって発動するため、読み合いが面白くなりそうだ。

旧カードの再録はいかに!?

本作には新カード30枚に加え、旧カードのNo.1～100(アーケード版Ver.1.0のカード)のカードが登場する。旧カードは最初期のもののみの登場だが、今後のバージョンアップで既存カードが実装されていく予定だ。新カードとのコンボやシナジーがどうなるのか期待しよう!

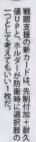
懐かしのVer.1.0カードが集結! ただし【ケルビー】が無属性3マス移動になっているなど、『弐』までの変更点は適用されている。新カードとの組み合わせで、新しい戦術を生み出そう!

一閃の弓

戦闘支援の新カードは、先制付加＋耐久値UPと、ホルダーが防御時に選択肢の一つとして考えてもいい1枚だ。

リッターエリカ

アタックベル

気高き勇士

黄属性の新カードからはテレポート回数で攻撃値に＋補正がかかる2枚を紹介。アタックベルは2色4マス移動ができる代わりに補正値は低く、リッターエリカは戦闘特化型で爆発力が大きい。汎用性の高いアタックベルのほうが人気が出そう?

ほかにも多数の新カードが!

さらにカードを手に入れるには?

学位の昇格以外にも、「ショップ」でゲーム内の通貨である「G」を支払うことにより、新カードを購入することができる。「G」は課金によってチャージされるほか、余ったカードを売却することでも入手可能だ。また、このショップではプレイヤーキャラクターに装着できる各種アイテムや、コンティニュー時に必要となる「チップ」も購入できる。

課金という点にちょっと抵抗があるかも知れないが、ゲーセンで筐体にお金を投入するのとほぼ同じことと考えれば問題ないはず。ゲームそのもののダウンロード、ならびに基本料金や対戦自体は無料なので、まずは気軽に対戦を楽しみつつデッキを試運転して、徐々に追加カードを購入していこう。

ゲーム開始時、ならびに学位上昇でカードがもらいやすい序盤は、この「ショップ」で課金せずとも十分追加カードが入手できるので、意識せずとも楽しめるはず。もちろん最初から課金して、ガチデッキを目指すのもアリ!

悠久の車輪 Eternal Wheel

5th エクスパンション 審判の波動

悠久の車輪～Eternal Wheel～ 5th エクスパンション 審判の波動
■メーカー：タイトー／スクウェア・エニックス
■操作方法：レバー＋2ボタン＋カード
■使用基板：TAITO Type X2
■ジャンル：オンライン対戦カードゲーム
■稼働日：2009年10月1日稼働

第5弾を迎えた追加エクスパンション。今回も新た性能を持ったカードが目白押し！ また、追加カードだけでなく、モバイル機能が強化された。ギルドに参加することで、召喚士モデルの変更、専用の称号の獲得などが可能になった。

ほかにも、ギルドメンバーがプレイを重ねることでポイントが蓄積され、それに応じてモバイル専用のストーリーが楽しめるようになるぞ。

イラスト：戸橋ことみ カード原案者：Saria

読者参加企画で選ばれたカードもついに登場！ 3レベルのマスターとしては十分なスペックで、アビリティは夜限定で敵1体にランダムでダメージを与えるというものだ。APがたまったらとりあえず使ってしまうのもアリか？

5thエクスパンション稼働目前！ 読者参加企画カードがついに実装!!

新アビリティピックアップ

ここでは、新タイプのアビリティを稼動に先駆けて何パターンか紹介するぞ！

LVで効果が変化！

LVに応じて攻撃力や防御力などが変化するアビリティが登場。これにより、「LVが高くてコストが低いユニット」を強化しやすくなり、使いやすくなった。逆に、現在主流の「LVよりコストが高いユニット」との併用するときは注意が必要。

本人のスペックはやや低めだが、範囲内の味方1体の攻撃力をLVに応じた値にするアビリティを使う。さらにコストがLVより低いと防御力もアップするぞ。

イラスト：すぎやま現象

賢さの重要度がさらに増した！

3rdエクスパンションから登場した、「賢さで効果が変化するアビリティ」。今回もさらに賢さが絡むものが追加された。今回は、「能力を賢さに応じた数値にする」といったタイプのもので、対象となるユニットの賢さ次第で強さが大きく変わるぞ。

範囲内の味方の攻撃力を上げるアビリティを使うゴブリンの巫女。ATKが低くても賢さが高いユニットの能力をカバーすることが可能な便利なユニットだ。

イラスト：凪良

性別限定のアビリティ！

天候、時間、国家に加え、今回は性別が効果対象の条件になるアビリティが追加された。これらの効果を得る、あるいは効果を受けないようにするために、女性限定のデッキなども主流になる可能性もあるだろう。

スペックは上々。範囲内の男性キャラの攻撃力、防御力、移動速度を下げるアビリティはよほどのことが無ければ使う場面はあるので、なかなかの強さだ。

イラスト：後藤圭二

天候限定のアビリティ！

初代から数パターン存在するタイプのアビリティだが、今回はさらに強力なものが追加され、より重要なものになった。今回用意されたものは強力なものが多く、天候、時間帯の変更が戦況を大きく覆す可能性が出てくるだろう。

時間帯が昼の場合のみ範囲内の敵ユニットにダメージを与えるアビリティを使う。昼の状態をキープできれば爆発的な強さを発揮してくれることだろう。

イラスト：末弥純

日本人なら何をすべきかが、一発で分かるゲームが登場！ そう、ちゃぶ台はひっくり返すものなのだッ!!

超・ちゃぶ台返し!
■メーカー：タイトー
■操作方法：ちゃぶ台
■使用基板：TAITO Type X2
■ジャンル：ちゃぶ台アクション
■稼働日：2010年稼働予定

ゲーム解説

一応追加でステージとか説明!

選べるステージはお茶の間、ホストクラブ、結婚披露宴、オフィスの四つ。自分の苛立ちとシンクロする場所を選び、画面に展開する光景で負の力を高め、いざッ！ ヒット＆リバゥスッ!!

何この状況!?

新郎が逃げ出した披露宴。新婦の怒りは最高潮に！ ちゃぶ台ならぬウェディングケーキをひっくり返せ!?

ひそかにこいつは超ハイテク！

力や速度などの物理現象を計算しつくす、超演算機能を搭載。微妙な差で毎回違う結果が出て、一生やっても飽きないぜ!?

マルハンBEMANIイベントリポート

beatmania ⅡDXのスーパープレイヤー降臨!

beatmania ⅡDXが誇るスーパープレイヤー『DOLCE.&EXIT』がマルハン系列のゲームセンターに降臨! 三日間に渡って開催されたイベントの様子をリポートしていくぞ!

DPでは敵無しといわれるEXIT。クリア者が数人しかいない難曲をいとも簡単に撃破する姿にギャラリーも唖然の一言。

イベントが終わった後はギャラリーから握手を求められる和気藹々な風景も見られた。

あこがれのⅡDXプレイヤーと握手! 発狂譜面に強いDOLCE.も握手攻めは慣れてない様子(笑)。

イベント最終日は立ち見するほどの人数が会場に来ていたぞ。中には他県からこのイベントを見学するために来た人もいたみたいです。

両名によるギタドラのセッションプレイを激写! こうしたレアな風景を見られるのもイベントならではの魅力の一つといえるだろう。

ⅡDX史上初!? 店内で実況と解説をつけてのライブ放送も実行。

ⅡDXの頂点に君臨するDOLCE.。見事なプレイで会場を沸かせた。

会場に来た人たちで記念撮影! 静岡のⅡDXプレイヤーと交流を深めることもでき、イベントは無事終了!

スーパープレイヤーによる超絶プレイのオンパレード!

8月21日～23日、マルハン系列のゲームセンター三店舗で『DOLCE. & EXIT』によるbeatmania Ⅱ DXの超絶プレイが披露されたぞ。両名ともに初めて来場したゲームセンターで、プレイ環境の差などに不安な要素もあったが、蓋を開けてみれば高難易度曲を華麗にさばく姿がそこに。全国TOPレベルのハイスコアをたたき出すプレイにギャラリーの視線は画面に釘付け。

特に、イベント中に開催されていたWeekly Ranking『BRIDAL FESTIVAL !!!』にDP担当のEXITが挑戦し全国TOPスコアを更新し大盛り上がりを見せた。今回プレイされた両名のスコアは三店舗ともに筐体内スコアとして保存されているので、腕に自信があるプレイヤーは挑戦しに行こう。

今回のイベントでスーパープレイヤーが訪れたのはこのお店だ!

住所 静岡県静岡市葵区平和3-20-33

最寄り駅 新静岡(清鉄清水線)

住所 静岡市駿河区中吉田15-8

最寄り駅 県立美術館前(静鉄清水線)

住所 静岡県富士市田島字窪田72-15

最寄り駅 吉原(東海道本線)

※★の位置がお店の位置です。

イベントを終えて

DOLCE.

どうも! 今回静岡のイベントに参加させていただいたDOLCE.です。自分はこういったイベントは初めてで不安もありましたが、メンバーのサポートや見に来てくださったお客さんの方々のおかげで、良いイベントになったと思います。本当にありがとうございました!

EXIT

イベントDP担当のEXITです。いろいろと心配でならなかったこのイベントでしたが、ハプニングはありつつも予想以上の盛り上がりを見せ、ⅡDX界隈の活性化にも一役かえたかなとうれしく思います。来場された方々、配信を見てくださった方々、関係者各位、本当にありがとうございました。

今回は猫叉MasterとL.E.D.のインタビューに加えて、ポップンミュージックの新作ロケテストのレポートを掲載!今月も情報満載の内容をお届け!

猫叉Master&L.E.D.インタビュー

今年の秋はBEMANI収穫祭!

今年2月の1stアルバム発売から早くも2枚目のアルバムをリリースする猫叉Master氏と、家庭用beatmania ⅡDXシリーズの最高峰として話題の「beatmania ⅡDX 16 EMPRESS + PREMIUM BEST」からbeatmania ⅡDXの不沈艦L.E.D.をお招きしてのインタビューをお届け!

絶望の中に見る一筋の光。それが猫叉Master+のサウンド

——前回の1stアルバムから半年ほどですが、早くも2枚目のアルバムが発売されますね。

猫叉Master+（以下猫叉） 正直なところ、実は本作品を猫叉Master+の名義でアルバムを発売する予定では無かったんです。

——というと?

猫叉 「Raindrops」はもともと2枚組にしたいなあ、と考えていて、そのもう1枚としてBackdropsを考えていました。その時考えていたBackdropsは、もっと遊び要素満載の内容に、と考えていましたが、改めて1枚の作品に仕上げるということで、『Raindrops』とは表裏一体というコンセプトを立てて制作させてもらえませんか？　と僕の方から企画を提案し、制作に至りました。

——なるほど。ではそのコンセプトとは一体どんなものなのでしょうか?

猫叉 『Raindrops』では癒しをテーマにしていましたが、今回の『Backdrops』はそれとは完全に真逆の形、表裏一体という部分を前面に押し出しています。悲しさや絶望感といったネガティブな感情を思い起こさせるものでまとめつつ、その中に垣間見る一筋の光りや希望がテーマになっています。

——聴かせていただきましたが、確かに『Raindrops』とは真逆といった感じでした。

猫叉 暴力的でもあり暗くもあり、ほかにも言葉ではうまく表現できないような深い感情を表現した部分もありますね。

——では選曲もやはりそういった部分を考慮した結果ということでしょうか。

猫叉 そうですね。でもそれだけではなく、曲順なども含めてアルバム全体のバランスを考えながら選曲していきました。

——その曲順についてはいかがでしょう?

猫叉 アルバムCDの曲順ってちゃんと意識して並べないと、通して聴いたときに途中でつまずいちゃったりして、僕自身最後まで聴けないことがよくあるんです。それだけはいやだなと思って、それなりにこだわって並べました。

——では、そういったこだわりとは別に、今回新たにチャレンジしてみたことはありますか?

猫叉 いつもなら「この辺にしておこう」という良識の範囲内に収めるような、いわゆる自分の中のリミッターをすごく意識するんですが、今回は抑えるところをあえて抑えていません。わかりやすい例だと、露骨に思いっきり音が割れていたりするんです。ただそれは、割れているのではなくて意図的に割っていて、普通なら音が割れる前に「これ以上はやりすぎかなあ」と感じて戻したりするんです。簡単にいってしまうと、我慢するところを我慢せずにやっちゃったと(笑)。

——やってみたかったことを実行してみたと。

猫叉 それも『Backdrops』の大きな柱の一つですね。ネガティブな感情表現ということをコンセプトにしたことによって、それを表現するための手法としてそういった形をとりました。

——それでは収録されている新曲について、まずは“Yasashii Sekai”と“Hikarino mukou”についてですが、この2曲はどのような曲ですか?

猫叉 この2曲は、生まれる瞬間と死ぬ瞬間をそれぞれ表現しているんです。1曲目の“Yasashii Sekai”は生まれてくる瞬間。簡単にいえば「出産」をイメージしています。最後の曲“Hikarino mukou”は、その人が死ぬ間際に垣間見る世界をイメージして作りました。“Yasashii Sekai”は僕が作詞をしたんですが、“Hikarino mukou”はSanaさんに作詞をお願いしまして、どちらもSanaさんに歌っていただいています。

——詞や歌に関して、Sanaさんには何か特別な注文はしたのでしょうか?

猫叉 アルバムの説明をして、僕が思い描いていた世界観をお話しした以外は、特別何かを注文したということは無いです。ただ、本来Sanaさんの持ち味になるような声質では歌っていただいてはいないので、そこはSanaさん本人も難しかったと言っていました。

——それはSanaさんとしても新しいチャレンジだったのかもしれないですね。では続いて“Crack”なんですが、これは面白い楽曲ですね。

猫叉 この曲は”地球を真っ二つにカチ割る”イメージで作りました。アルバムの中でもこの曲がテンションのピークですね。

——では、今回のアルバムはご自分にとってどんなアルバムになったと言えますか?

猫叉 良い意味で、あまり普段外には出さない内面をさらけ出せた作品になったと感じています。最初はそんなつもり全然無かったんですけどね。ネガティブな感情って、人に対してはなかなか表現しづらかったり恥ずかしかったりすると思うんですが、そういう部分を出せた貴重な一枚だと思います。

猫叉Master

BEMANIシリーズを始め、多くのKONAMI作品に楽曲を提供するコンポーサー。今回の『Backdrops』では、猫叉Master名義とは真逆の世界観を表現している猫叉Master+名義としてフルアルバムを制作。その多岐に渡る音楽性で多くのファンからの支持を得ており、ことBEMANIシリーズにおいては、民族音楽のマエストロとして独自の世界を構築している。

Backdrops

販売価格：2,800円(税込)
販売場所：コナミスタイル先行販売
仕　　様：音楽CD 1枚組

期待を遥かに上回る 家庭用beatmania IIDXシリーズの集大成

L.E.D.

BEMANIシリーズに楽曲を提供するコンポーザーであり、家庭用beatmania IIDXのサウンドディレクターとしても活躍。BEMANIシリーズには古くから携わっており、ゴアトランス、サイケデリックトランス、ハードコア系といったサウンドが特徴。beatmania IIDXの不沈艦(dj TAKA命名)と呼ばれ、beatmania IIDXシリーズを支え続けてきた人物の一人。

——家庭用『beatmania IIDX 16 EMPRESS + PREMIUM BEST』のお話をL.E.D.さんにお聞きしますが、今作の仕上がりについてはいかがでしょう？

L.E.D.　前面に押し出していますが、家庭用IIDXシリーズ10年の集大成ということで、非常に分かりやすいところでは2枚組という部分ですね。

——それぞれにどんな要素があるのでしょうか？

L.E.D.　『EMPRESS DISC』と『PREMIUM BEST DISC』という2枚組になっていて、『EMPRESS DISC』は今までの家庭用シリーズの流れをくむ形で、アーケードからの移植＋家庭用新規の楽曲で構成されています。『PREMIUM BEST DISC』は、過去の楽曲を厳選して収録したほかに、アーカイブスモード（※1）には過去のイラストが500枚以上収録されています。これは見応えありますよ。

——それはファンには願ってもいないうれしい要素ばかりですね。ところで、今作に『PREMIUM BEST DISC』を付けることになった経緯とは？

L.E.D.　これまでにもプレイヤーの皆さんから「ベスト盤を出してほしい」という要望がたくさんあったのですが、実現できずにいました。しかし、今作の開発で、時流的にPS2版では最後だろうという話もあり、それなら丁度10周年という区切りもあることだし、ちょっとお祭り的な感じも出してベスト的な要素を持ったものを出そうと。そういう流れで制作することになりました。

——そのほかで今作のポイントはありますか？

L.E.D.　判定タイミングの調整機能というのがあるんですけど、前作までは±5の範囲で1刻みだったのが、精度を10倍にして0.1刻みで調整できるようになりました。ってこれ、ものすごく伝わりにくいポイントですね（笑）。

——いや、プレイヤーの皆さんならきっと分かってくれる部分ですよ（笑）。

L.E.D.　だとうれしいです（笑）。とはいえ、それ以外にも細かい部分でいろいろとパワーアップしていますので、遊びやすくなっていると思います。あとはライバルモードですね。今回も1万人以上のプレイヤーの皆さんからデータをいただいて、仮想ライバルとして収録しています。プレイヤーさんによっては過去の自分と競うなんていうこともあると思いますので、そういった部分でも楽しんでいただけるんじゃないかなと思います。

——今作の新曲でお話できる楽曲はありますか？

L.E.D.　僕は『beatmania IIDX 17 SIRIUS』からの先行収録という形で“DOMINION”という曲を収録させていただきました。ということで、折角なので猫叉さんの新曲“Tori-no-kimochi”のお話を（笑）。

猫叉　昔からよく「空を飛びたいな～」（変な意味ではないですよ）という願望があるんですが、その想いを曲にしてみようと思い“tori-no-kimochi”を創りました。正直あんまり深い意味はないんです。

——鳥の気持ち……ちょっと想像できませんが、どんな曲になっているのか楽しみにしております（笑）。では最後に、家庭用EMPRESSをドドンとアピールお願いします。

L.E.D.　今作はPS2版beatmania IIDXシリーズを総括するという意味でも、システム、楽曲ともに今までの最高峰だと自負していますし、現状でやれることは全部やろうという意気込みで制作しました。ファンの皆さんに末永く愛していただける作品になれば幸いです。また、10年ということで、プレイヤーさんの入れ替わりなども多いと思いますが、過去の楽曲も盛りだくさんですので、今はプレイしていない方でも「もう一度やってみようかな」なんて思って手に取っていただければ、忘れていた何かを思い出したり、新たな楽しみが得られると思いますので、ぜひプレイしてみてください。

（9月7日　株式会社コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

『beatmania IIDX 17 SIRIUS』の新曲にして、家庭用『beatmania IIDX 16 EMPRESS + PREMIUM BEST』に先行収録されている“Dominion”。一体どんな楽曲なのか？

PS2版新規楽曲リスト

ジャンル	タイトル	アーティスト
ELECTRO	Electrorgasm	[illegible]
DRUM'N'BASS	Troposphere	kobo
WORLD/ELECTRONICA	Tori-no-kimochi	[illegible]
乙女ハウス	Sunshine Hero	kors k feat.Mari*
DRUM'N'BASS	FLAG OF PEACE	GU[illegible]N
BOSSA ELECTRO	Gymnopedie 009	Studio Bongo Mango feat. Junko Wada（BE THE VOICE）
HAPPY HARDCORE	RIZING YOU UP	Ryu☆

※リストに載っているのは一部です。

美麗イラストを鑑賞しよう！

PS2版 beatmania IIDXの集大成！

beatmania IIDX 16　EMPRESS + PREMIUM BEST

対応機種：PlayStation 2

発売日：2009年10月15日（木）

予価：7,980円（税込）

※1 新要素！　アーカイブスモードでイラストを集めよう！

本作の目玉は何といっても「PREMIUM BEST DISC」に搭載されている「ARCHIVES MODE」（アーカイブスモード）。500枚以上の歴代beatmania IIDXシリーズで使用されたリザルト画面や販促物として使用されたポスターなどを閲覧できるぞ。

また、収録曲は180曲以上という特大ボリュームでまさにCS版の集大成といえる内容だ。

今度のポップンは戦国時代!?

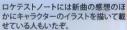
Text：はなだ
※記事はロケテスト版の情報を元に作成しています

ポップンミュージック 18 せんごく列伝　ここに参上!

去る8/20～8/30、PIA川崎ダイス店とラウンドワン福岡天神店で『ポップンミュージック18せんごく列伝』のロケテストが開かれた。今作の舞台は"戦国時代"。筐体の上は見るからに雄々しい兜や鎧を着たミミ・ニャミ達のポップで彩られており、まさに戦国を象徴するデザインに仕上がっていたぞ。

今回訪れたPIA川崎ダイス店は、夏の暑さに負けじとポップンLOVEな方々の熱意によってヒートアップ！　人の列が途切れることがなくプレイされている盛況ぶりだ。本稼動では新曲やイベントが目白押しの予定なので、せんごくに向けて戦いの準備を怠らないように！

新曲を楽しむ人やオジャマを付けた難易度の高いプレイを披露する人などいろいろなプレイヤーの様子が伺えた。

ロケテストノートには新曲の感想のほかにキャラクターのイラストを描いて載せている人もいたぞ。

Coolなプレイでスコアを狙え!

ロケテスト版では超チャレンジモードがモード選択で選べるようになっていた。インターネットランキング同様にスコアアタックをより濃く遊びたい人にうってつけのモードだ。

ロケテスト版では超チャレンジモードも二曲保障だった！　これでレベルの高い曲にも挑戦しやすい!?

Cool判定を使えばスコアも細分化され、ポプとものスコア勝負がより熱いものになるぞ。

今月は前号で紹介しきれなかった称号を一気に掲載！　みんなが知らないレア称号をゲットして自慢しちゃおう。中にはマッチングで取れる称号もあるので、友達と協力して獲得しよう。夏は終われどjubeat ripplesはまだまだ熱くなる！

称号リスト

称号名	獲得条件	称号名	獲得条件
[illegible]	プレー300回達成	[illegible]	ALL YELLOW 330曲達成
指人	マッチング1000人達成	七転び八起き	全TUNEで誰かに SAVED
[illegible]	TUNE勝利 500人達成	[illegible]	ONLINE PLAY で同じメンバーと2回マッチング
救いの神	SAVE 100人達成	二十面相	全TUNE異なる称号を選択
[illegible]	SAVED 10回達成	[illegible]	マッチングしたメンバー全員がアフロマーカー
CLEAR Master	クリア 330曲達成	大噴火	マッチングしたメンバー全員が火山マーカー
[illegible]	RATING B 320曲達成	[illegible]	全TUNEでさ行の楽曲を選択
冬でも半そで	RATING A 280曲達成	青い感銘	全TUNEで青色系ジャケットの楽曲をクリア
[illegible]	RATING SS 180曲達成	[illegible]	全TUNEで緑色系ジャケットの楽曲をクリア
最後の100円	RATING SS 260曲達成	桃色ほっぺ	全TUNEでピンク色系ジャケットの楽曲をクリア
[illegible]	RATING SSS 330曲達成	[illegible]	全TUNEで白黒色系ジャケットの楽曲をクリア
Miraculous Artist	EXCELLENT 300曲達成	スカイダイバー	全TUNEで空色系ジャケットの楽曲をクリア
[illegible]	EXCELLENT 330曲達成	[illegible]	全TUNEでジャケットに男性だけが入っている楽曲をクリア
FULL COMBO Master	FULL COMBO 330曲達成	ピカピカ動物園	全TUNEでジャケットに動物が入っている楽曲をクリア
NO GRAY Master	NO GRAY 330曲達成	いいお天気ですね	全TUNEで曲名に「空」にゆかりのある言葉が入る楽曲をクリア

先月に引き続きダウンロードコンテンツで遊べる楽曲が10月7日に配信されるぞ。配信予定曲は下記のリストに掲載したので、プレイしたい曲を見つけたらダウンロードして遊んじゃおう。

第2回配信楽曲リスト　10月7日配信

コンテンツ名	楽曲内容	アーティスト
初級 オータムセット	Homesick Pt.2&3	ORANGENOISE SHORTCUT
	Space Dog	Sana
中級 インストセット	明鏡止水	TOMOSUKE feat. あさき
	Ska Ska No.4	亜熱帯マジ-SKA爆弾
上級 ロックセット	jewelry girl*	jun
	つばめ	あさき
超上級 バシバシセット	★★★ 777	EeL
	ポップミュージック論	ギラギラメガネ団

BEAT FREAKS BEMANI Fan Cafe

BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪ テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSを今月も音乃がお届けします♪

イラストコーナー 今月のテーマはハロウィン!

（東京都　可九田サブローQ君）

ミミさんが魔法をかけてにぎやかなパーティーが始まりそうなこちらのイラスト♪ Deuilのメンバーはハロウィンのイメージにぴったりですねん♪

（神奈川県　もこノイドさん）

smooooch・∀・の3人娘はかぼちゃのスカートでかわいく仮装でっす！　セリフも凝ってます。

（群馬県　シン・アーサー君）

ガスマスクボーイ　ジャックさんも機械じかけのジャック・オ・ランタンに見つめられていますね〜。

（静岡県　小鳥遊みどろさん）

全身お菓子でトータルコーディネイト♪　アメのマイク欲しいです……。

（沖縄県　くろさん）

いたずらっぽいミミさんとニャミさんでなく、不安げな表情が新鮮!!

（大阪府　J・Bさん）

ふんわりしたタッチがすごくかわいいです！　ツーストさんとハロウィンという組み合わせは意外でした……。

（新潟県　葛篭きりやさん）

ジズさんたち二人からのトリックは怖そうなので、勘弁してください……。

今月のまとめ

どうも〜、音乃でっす♪今月もまたまたたくさんのイラストのご応募をいただきありがとうございましたっ！　ハロウィンってジャック・オ・ランタンをはじめ何もかもすごくかわいいですよねん♪　私も「Trick or Treat！」やりたいですけど、私が唱えるとお仕事を増やすというTrickをかけられてしまいそうなので自重します……。

次回のBEAT FREAKSは!?

次号のイラストコーナーは「文化祭」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載！　また、同時に2010年1月号のイラストを大募集！　募集するイラストのテーマは「クリスマス」です。イラストの締め切りは10月30日（金）。　ここで、皆さまにご連絡です。BEAT FREAKSへのメール投稿のあて先が変わりました。今後、メールでのご投稿の際はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comにお願い致します。

BEMANI総合楽曲ランキング

前号より引き続き、BEMANIシリーズの総合楽曲ランキングをお届けしていきます！
今月も熾烈な首位争いが繰り広げられたぞ。

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	smooooch・∀・	kors k	153.1pts
2nd	卑弥呼	朱雀 VS 玄武	146.8pts
3rd	月光蝶	あさき	131.9pts
4th	Turii ～Panta rhei～	Zektbach	112.4pts
5th	V2	TAKA	96.6pts
6th	EDEN	TËRRA	75.6pts
7th	RED ZONE	Tatsh&NAOKI	63.1pts
8th	翼	小林ゆう	37.3pts
9th	凛として咲く花のごとく	紅色リトマス	36.5pts
10th	Concertino in Blue	佐々木博史	24.1pts

Pick Up
凛として咲く花のごとく

しばらくランキング圏外だったが、再び舞い戻ってきた「凛として咲く花のごとく」。収録タイトルの多さから、幅広いBEMANIユーザーから支持を集めていたぞ。

その人気の高さから、現在稼働中のBEMANIシリーズのほとんどに収録されているぞ。

☆女帝の名に相応しい人気楽曲群

今月は僅差で「smooooch・∀・」がトップを飾る結果となったぞ。さらに上位5曲のうち4曲は『beatmania IIDX 16　EMPRESS』の楽曲であり、本タイトルの楽曲の人気の高さが伺える。

10月には『beatmania IIDX 17　SIRIUS』の稼働が控えており、ランキングに動きが見られることは予想されるので、今後も目が離せない!?

投稿者の声

曲ムービーの3人組の女の子がかわいいです。（新潟県　中村プレスリー君）／聴いてて楽しい、観ていて楽しい、楽しさを求めるならこの曲！（大阪府　TRANCERさん）

プライズワンダーランド

10月登場アイテム

秋の気配近づく今月は、男女に人気のプライズたちを一挙紹介!! さらに特集では"プライズの仕事人"にインタビューを決行。いい話が聞けました!

このマークのある賞品はプレゼントがあります。賞品下のアルファベットを綴じ込みハガキのプレゼント希望欄に記入の上投函してください。

エクストラフィギュア

A 2種セット2名

エヴァンゲリヲン新劇場版
ヴィネッティアム
センター・オブ・TOKYO-3
セガ／10月下旬／全2種

B 2種セット2名

これが私の御主人様
エクストラフィギュア
メイドグレネイダー
セガ／10月上旬／全2種

C 2種セット2名

CR北斗の拳
サウンド付グローブ
セガ／10月下旬／全2種

リトルバスターズ!エクスタシー
ビッグバスタオル

D 2種セット3名

リトルバスターズ!エクスタシー
立体マウスパッド

E 2種セット3名

仮面ライダーW
ソフビキーホルダー
バンプレスト／10月下旬／全3種

9月より放送が始まった平成ライダー第11代目「仮面ライダーW（ダブル）」が早くもプライズに登場! プライズ登場第一弾は三つのフォームのソフビキーホルダーだ!

F 3種セット3名

モンスターハンター
肉球型クリーナー
ぬいぐるみストラップ
バンプレスト／10月下旬／全5種

G 5種セット3名

ワンピース
チョッパーの
とことこあるくぬいぐるみ
バンプレスト／10月中旬／全1種

マクロスF（フロンティア）
組立式DXフィギュアVol.2

H 3名

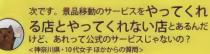
プテ研
プライズテクニック研究所

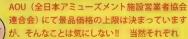
読者の質問答えます。

今月は読者の方々から頂いたプライスに関する質問が結構な数送られてきていますので、とんどん答えていきますよ!!

プライズって個人で買えないの？ ある程度までならお金は出しますが!!
<東京都・30代男性 ほかからの質問>

答えから言うと「できません」。
やはりプライズは「獲ってなんぼ」です。
過去のプテ研や来月からの攻略再スタートを参考に日々精進してください。

次です。景品移動のサービスをやってくれる店とやってくれない店とあるんだけど、あれって公式のサービスじゃないの？
<神奈川県・10代女子 ほかからの質問>

景品移動などのサービスはあくまでも店舗独自のサービスです。ですので、なるべく「サービスのいい店」を選びましょう。

最後です。プライズってぶっちゃけだいたいいくらなの？
<愛媛県・20代男性 からの質問>

AOU（全日本アミューズメント施設営業者協会連合会）にて景品価格の上限は決まっていますが、そんなことは気にしない!! 当然それぞれプライスレスですよ!!

また気になるちょっとしたことでも質問があればハガキの自由欄ででも送ってください。では、また来月!!

イラスト:森茶

プライズの仕事人

新企画としてはじまったこのコーナーは「プライズ」に情熱を注ぐ人たちを特集する。第1回目となる今回はセガプライズチームの竹中氏に迫ってみた。

#001

セガプライズチーム

竹中 博史

株式会社セガ AM機器販売事業部
マーチャンダイジング部 企画担当 主査

ここ数年でのセガのプライズフィギュアのクオリティアップは目を見張るものがあるという。そこには仕掛け人である、あるチームの存在があるという。そのチームの一人「竹中博史」。今回我々はその竹中氏に話を聞く機会を得た。

竹中氏は入社当初はセガAMの機器販売部門に席を置いていた。しかし本人は元々の趣味である「フィギュア」関連の仕事を希望し、現在のプライズチームへと部署移動を果たす。

現在はアニメ、ゲームというコアな客層に向けたいわゆるマニア系、アキバ系プライズの開発を担っているという。

左が竹中氏。右はプライズ開発3課に席をおく田中氏。田中氏は竹中氏と共にセガの新ラインナップ「黒執事」を担当している。

——では初めに竹中様の現在のお仕事の内容からお願いします。

竹中　現在の部署では原案、起案という部分とディレクション業務がメインとなります。

——企画立案の際にまず考えていることは？

竹中　プライズは価格があって無いようなものです。お客さまがかけたお金がそのまま価値になります。ですので、一般の物販ではできないもの、プライズだからこそできることを大前提にと考えています。

——例えばプライズフィギュアの場合では？

竹中　物販市場でも膨大な数が出ています。まずは物販と並べたときに違う価値観を見出せるかを考えます。キャラクターなのかポーズなのかコスチュームなのか、そういったさまざま部分を含め、物販のモノとの差別化にはとても気を使っています。

——部署異動されたということで当初苦労された点は？

竹中　ただ「好き」で異動した部分があるので、当初は何も分からず、例えば“モールド”など専門用語などが分からなかったのが作業の上で厳しかったですね。

——最後にユーザーの方々へお願いします。

竹中　週末はアキバにいますので、セガプライズへのご意見などありましたらお気軽に声をかけてください(笑)。

セガプライズ新ラインナップ

『黒執事』

竹中　まず、「フィギュア」に関してですが、男性向けの場合ですと流動的な、動きのある見栄え重視な、いわば「動」な面が重視されます。対して女性向けは「静」を意識しました。静かなポージングで魅せるというのは、男性向けに比べて難度が高いものでした。

田中　「グッズ」に関しては、かわいくデフォルメができているか、手にしてもらったときに使ってもらえるのかを考えます。現在企画している「懐中時計」に関しても街中で使ってみて恥ずかしくないという部分を大事にしています。

●10月登場プライズ

◀今回の『黒執事』はスタイリッシュな佇まい、などを重視しているという。

▶携帯や鞄などに付けて街中で使ってみて、恥ずかしくないを意識して作成された。

ガンダムシリーズ 組立式武者絵巻立像~[illegible]~
バンプレスト／10月下旬／全3種

ドラゴンボール改 組立式ハイクオリティDXフィギュアVOL.2
バンプレスト／10月下旬／全2種

リラックマ ラグジュアリーパーティーグラス
[illegible]

魔法少女 クリィミーマミ ビッグフィギュア Part2
[illegible]

Key10thメモリアル メモリアルコレクションフィギュア1
フリュー／10月下旬／全3種

COBRA リアルフィギュア ~リミテッドアソート~
フリュー／10月上旬／全3種

スター・ウォーズ ダース・ベーダークロックフィギュア
タイトー／[illegible]

豆しば おしゃべりするよマスコット
タイトー／[illegible]

とらドラ! リアルフィギュア
タイトー／[illegible]

TVアニメ放送終了後も大人気の「とらドラ!」より、物語のヒロイン“手乗りタイガー”こと逢坂大河とその好敵手の川嶋亜美が、初のプライズフィギュアになって登場。

レイレイ

代々にわたり中国で仙術を伝承してきたシャオ（少）家に生まれた双子の姉妹、リンリン（鈴鈴）とレイレイ（泪泪）。16歳の誕生日の前日、墓から蘇った亡霊たちに村が襲われ、二人の母親が、自らの命を犠牲にした術を行使して亡霊たちを退けたが、術の反動で母の魂は、闇にさまよう浮かばれぬ存在となってしまった。母の魂を闇から救うため、姉妹たちは仙術である「異形転身の術」を自らの体に施し、闇の住人たちとの闘いに赴く。術を一度使ってしまえば、二度と元に戻れぬ体になると知りながら。

戸橋ことみ先生からのコメント

初めまして、戸橋ことみです。ヴァンパイアハンターのレイレイはキョンシーなのにめっちゃキュートですよね。首の骨が折れてるようにグラングランしてるのが可愛すぎます〜。わがままを言ってノーマルカラーではなく大好きな大パンチカラーで描かせてもらいました。

戸橋ことみ先生のサイン入り色紙をプレゼント!

毎回お楽しみのサイン入り色紙プレゼント。もちろん今回も戸橋先生のサイン入り色紙をゲットしてきました！　おっと、いくら欲しいからって焦っちゃいけません。こいつぁたった一枚しか無いシロモノなんで。そのほかの読者プレゼントと同じく、巻末のアンケートハガキを使って応募してくだされ!

戸橋ことみ

ポジティブ妖怪少女

吸血鬼やサキュバスといった、伝承上の「モンスター」たちによる格闘ゲームとして注目を集めた『ヴァンパイア』シリーズの二作目に当たる『ヴァンパイアハンター』から登場したレイレイ。その外見どおり、妖怪・キョンシーをモチーフとしたキャラクターで、袖に隠し持った「暗器」を武器にダークストーカーたちと闘う。レイレイは一見、妖怪であるが、ダークストーカーを封じるために犠牲となった母親の魂を救うために、故郷に伝わる「異形転身の術」で自らの体をダークストーカーと闘える体に変質したという過去をもつ「人間」でもある。

また、レイレイには双子の姉のリンリンがおり、頭についているお札は、姉のリンリンが変化したもので、力を制御しきれないレイレイをサポートする役割をはたしている。レイレイにはコミカルで可愛らしい技が多く、実際に画面で動いている姿からは、過酷な運命を感じさせないポジティブな力強さが感じられる。『ヴァンパイアセイヴァー』では幸福な未来を暗示するエンディングが描かれ、彼女たち姉妹の旅にひとまず休息が訪れることになる。今後も、心優しい姉妹の行く先が明るいものであってほしいと願わずにはいられない。

レイレイといえばこの技、天雷破。強力な必殺技だが、実戦で使いこなすには素早い入力が必須!

VAMPIRE HUNTERムックイラスト

VAMPiRE SAVIOR
エンディング

ギャルズアイランド
イラスト

POCKET FIGHTERエンディング

POCKET FIGHTER
オフィシャルイラスト

ギャルズアイランドイラスト

レイレイ写真館

キャラクターの見た目を変身させる必殺技を受けて変身中のレイレイを激写した!『ポケットファイター』からも、ユニークなコスチュームや必殺技の瞬間を集めてみたぞ。

アルカディ屋

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

先月号の猛者のネタTシャツをリデザインして2アイテムが登場！ ちゃんとメーカー許諾も取っているぞ。というわけで、予約受付を開始するので、一人3枚買うように！

誤植Tシャツ第三弾！

●ハイキックを持とう Tシャツ
商品コード：103002
販売価格：2,900円［税込］

■カラー：5種
■サイズ：S、M、L、LL、LLL
■発売：11月下旬予定

No.113の猛者通信でジ☆ダップセたちがデザインしたTシャツをリデザインして、製品化しちゃうぞ！ キミもハイキックを持とう!!

背面には正解ワンポイント！

■カラー：チャコール、ネイビー、レッド、ブルー、ブラック ■サイズ：S、M、L、LL、LLL
※画像は見本のため、布地に印刷する実際の製品とは色味など多少異なる場合があります。

弱点、まる出しなのである！

No.113の猛者通信でジ☆ダップセがデザインしたTシャツをリデザインして、製品化！『ファイターズヒストリー』のレイが着ているタンクトップをざっくりアレンジしたぞ。カラーバリエーションの一環として、オリジナルと同じタンクトップ用意したので、どっちを買うかはキミ次第！ いやさ両方買ってこそ漢さね。

●Week Point ラグランTシャツ
商品コード：103002
販売価格：2,900円［税込］

■カラー：3種
■サイズ：S、M、L、LL
■発売：11月下旬予定

※画像は見本のため、布地に印刷する実際の製品とは色味など多少異なる場合があります。

■カラー：ブラック、レッド、ネイビー

●Week Point タンクトップ
商品コード：103003
販売価格：2,900円［税込］

■カラー：ホワイト ■サイズ：S、M、L、LL ■発売：11月下旬予定

これをどう使うかはキミ次第!?

■カラー：ブラック、ホワイト

●猫耳イヤフォン
商品コード：103004
販売価格：1,980円［税込］

猫耳型のカナル式イヤホンが登場！ TPOへの配慮は必要だが、ここぞという時には大活躍する……かもしれない。

タイプ：3.5mmヘッドフォン端子重量：60g
※メイドさんは付属しません。

コマンド入力練習・はじめい!!

●ストリートファイターⅣ コマンド入力式アクションボイス携帯ストラップ
商品コード：103001
販売価格：各1,260円［税込］

■種類：リュウ、ケン、ダルシム、春麗

一風変わった『STREET FIGHTER Ⅳ』のコンパネ型ストラップが登場！ レバーとボタンは簡略化されているが、その仕様とは……コマンド入力に成功すると、各キャラごとに必殺技ボイスが流れる本格派！

※本製品は玩具ですので、操作感、コマンドが実際のゲームと異なる場合があります。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（銅雀台、ギジン、マジアカ）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大濠布）

日々秋めいてきている気がしなくもない今日このごろ。月夜の晩は、団子と愛読書（アルカディア）の用意にてんてこまいだぜー。そんなあなたの投稿コーナーが通称アフロなのです！

アフロ CMYK

アーケード関係のカラーイラストならなんでもござれ！　今月は三つ巴バチューのお知らせもあるアルよ。

今月のACE！

MOONWALKER

（大阪府　ＹＵ☆３君）

（大阪府　黒助君）
☆むむっ、大人のお色気が満載。三つ巴バトルでは巨乳さんを募集中だっせ！

（神奈川県　ギスカル君）
☆戦場を駆ける、超絶戦闘用メイド。それはゲーセンを駆ける、1000枚の出会い。

（栃木県　可九田サブローＱ君）
☆秋の夜長に、まったりお団子とお月見。こりゃあ夏祭りからも駆けつけようもの！

（神奈川県　綿雪さん）
☆赤に染まりたい子はいねがーっ！この一振りでなあ！……ナヌ!?

（愛知県　やんじカツ君）
☆ティタの朝食。テリーマン並のハンバーガー食べこなし風景だ！

（茨城県　明暗静怖さん）
Ⓗおひるねタオカカぐ～すやら～。ぜーんぶ大好きだけど、やっぱり肉まん！

（愛知県　十六夜月華君）
☆なるほど、大御所は遅れてやってくる。ほほーい、ペルナちゃんの大乱にゅーっ！

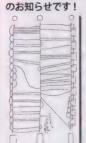
（群馬県　態君）
☆風に吹かれて、見下ろす風景。その視線の先にあるものは……？

（福岡県　武術師某さん）
☆只今やさぐれ中。うーむ、白か黒か、ハニエルかレヴィアたんかが問題だ……。

（東京都　かのこさん）
☆燃える秋の空に、くゆらせた紫煙が溶けてゆく。闘い終わって、ちょっとだけのたそがれ時。

今年もやります

三つ巴企画バトル

毎年恒例、三つのテーマで投稿量を競う「三つ巴バトル」のお知らせです！　テーマはロマンあふれる“巨乳”、ワビとサビ“貧乳”、品位コンドルダイブ“ふんどし”の三つです。そして最下位となったテーマの担当には罰ゲームがッ!?　皆様のご参加をお待ちしておりま～す。

尚、担当は小鳥遊みどろさんからいただいたあみだくじで公平に抽選。某“貧乳”担当が10分間さまようことになった恐ろしいあみだである。ガクブル。

（大阪府　リオパラＡす君）Ⓗ

三すくみに終止符を

A-Fro回覧板　名前の横にスタイリッシュなⒶマークが付いているソウルがビートフルな作品には、新たなデザインがさっそく大評判のA-Fro特製図書カードをプレゼント！　そしてここで、さらなる耳寄り情報。コメントの頭にⒽマークが付いている方は、ホームページを運営されているのです。本誌公式webサイト内の「投稿者リンク」より、それぞれ遊びに行けるシステムなのだーッ！　→http://arcadiamagazine.com

(千葉県　スーパーバーザム君)
☆かの悲しき闘いを見事な擬ロボ化! 見えない正義。目を背けたい、正義。

トリックorトリートメント

前のり!

ハロウィンパーティー

秋の夜のお楽しみ。もともと前夜祭であるハロウィンを、さらに前のめりで祭ってやろうって寸法DA!

(北海道　3ミリネジさん)
☆ほほう、ニクスはかぼちゃにもちゃんとミミを付けるんだな……。ってか投ッ!?　ボコッ

(大分県　AKさん)
☆こんな夜だから、[illegible] ハマってる(笑)。

(山口県　氷雨ロコさん)
[illegible]

(大阪府　ムンク園山さん)
☆『燃ジャス』が誇る、怪力系こまったちゃん。見た目で油断してると、ジャイスでくるくるポンだ!

(北海道　道化師りじさん)
☆お手製エキナシア人形とはッ! このうつむき加減がラヴリー。

(富山県　流火季月さん)
☆緑色のドラゴンメイド、フォレットさん。ここまで緑色の似合うグラサーもそうは居まい!

(広島県　温井川天祐さん)
☆その姿はまるで超人、いやさ鳥人。消えたあの木を求めて、今日も一人と一羽とが行く。

(東京都　ゲコゲさとる君) Ⓐ
Ⓗ 彼の名は、陳念。これ以上でもこれ以下でもない、彼を体現した見事な一枚といえよう。南無。

(神奈川県　黒坂カヲル君)
☆おおう、雰囲気出まくりのシャラさんですよ。ビバ自分設定、ビバアレンジってことで!

(青森県　五森セキさん)
☆咲き乱れる花をバックに大登場! 気になるキャラの多い曲です。

(千葉県　西河"koda.Y.U."貴教君)
☆でも、ぬすっとジョージの方は不完全版だよ!? ……ゲェーッ!? そのおかげで対決が成立してる!

(茨城県　ボルシチさん)
☆人に厳しく、子豚にやさしく。否、動物好きは心優しいものなのさ。

(宮城県　はるかさん)
☆No.111の付録PRカードだったベルフラさんですな。本屋で最後の一冊のだったそうで、出会いに乾杯!

(東京都　良月君)
☆身をていしてでも守りたいもの、その想い。ハガキ裏にはその勇気に敬意を表すシュトロハイム。

(新潟県　葛篭きりやさん)
☆ディアマンテは"様"付けで丁度いいと思う説。し、しかしなにに変身しようというっていうのッ!?

A-Fro回覧板　こんにちは、泣く子もだんまり田辺みさこです。青森県　五森セキさんより「水着や三つ巴といった企画コーナーで通常コーナーが縮小された際、通常イラストはストックされるのでしょうか?」といった質問をいただきました。アフロの減ページで、みなさん気になるトコですよねっ。えーっと、極秘に入手した情報によりますと「ストックされる」ということです。掲載されなくっても、2号先ぐらいまではチャンスらしいですよ!

（新潟県　相ケ瀬満さん）
☆こっそり来年超能力戦争が始まる気が……。時代はもはや、近未来だとでもいうのかい!?

（福岡県　アリアさん）
☆ぐーぐー言って踊ってるだけだったのに、今やプレイヤーキャラでこの貫禄さ!

（群馬県　緋雨春菜さん）
☆近ごろカワイコちゃん（死語）の活躍が目立つ雀ゲー界。あわわ、見えちゃっテイル!?

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
H ボンゲの基本はサスペンダー。サスペンダーに始まり、そしてサスペンダーに終わる。フランスの人に"パッチン"なんてやられてる場合じゃねえでやんす。

（埼玉県　涼風君）
☆ふたつの"K"の遺伝子を持つ唯一の存在。その心の氷が溶かされる日は来るのか……。

（島根県　ダンシングおりん君）
☆ただ今シリーズ15周年中！　にしてもペンネームが……。まあ、ビシャモンがらみではありんすが。

（東京都　上原キノ君）
☆しくしくナコルル。でも、かなり似合っていると思うので大丈ブイ！　↑なにも解決になってない。

（広島県　森本マイヤー君）
☆ぬおおっ!?　ボロボロでんがな！　男には、負けて前へ進むことだってあるのだぜ?

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆月明かりに照らされて、今宵もダンシング！　そうすればホラ、あっというまに森の演奏会。

熱き夏の想い出

今年の夏も、また新たにさまざまなドラマを生み出した「闘劇」。この夏、最高の闘いを振り返るイラストギャラリー。

闘劇'09後夜祭

（神奈川県　渡辺佑基君）

（宮城県　ストラトレンジャー君）

（沖縄県　くろさん）

（東京都　大河田真さん）

（北海道　すぎもとケンシロウ君）

（佐賀県　りょうしゅん君）

A-Fro回覧板　またまたこんにちは、泣く子に飴とムチ田辺みさこです。さらに"イラストのストック"に関しての極秘情報ですよっ。各種タイトル支援コーナーや「ゴスゴス帝国」、「宇宙刑事ギジン」といったレギュラー企画コーナーがその号に無かった場合にも送っていただいたイラストはストックされるのです。投稿が集まり次第掲載もアリエールので、コーナーが無かったとしてもあきらめないでくださいね!

えぐり込むように読むべし！

銅雀台ダイナマイト

今年の夏の合戦は熱うございましたな！ しかし、気を抜かれては困りますぞ。秋の陣はもう始まっておりますからな！ 今月は増スペースにて、全国の君主たちの熱気をお伝えしますゆえ、ごゆるりと堪能してくだされ！

（埼玉県　桃月ここあさん）
H 新カードが押し寄せておりますが、郷殿の愛らしさは今でも存在感抜群ですな！

（神奈川県　未虎さん）
☆追加で王異が大増殖！ そのうち王異軍が組めたりして。

（愛知県　白華さん）
H 今回の女性陣は文武ともに大活躍！ 今までで一番躍進が目立っているのでは!?

（石川県　チーパオさん）
H 元気の良さが光る張姫嬢。ついでに雷光も光りますぞ。

（東京都　鼻川トミイさん）A
☆トミィ君主の呉軍メンバーですな。確かに馬はおりませぬな（笑）。

（宮城県　はなやか涼子さん）
☆ついにオカルト計略まで飛び出した呉軍！ 于吉殿も裸足で逃げ出すレベルでございますな。

（大阪府　J・Bさん）
☆曹皇后殿は現在でも時折お見かけしますなぁ。朶思大王は、実に意外な形で帰ってこられましたが！

（福岡県　赤松セリさん）
☆この作品で、アルカディアへの投稿作品がちょうど100枚目とのこと！ 継続は力なりをひしひしと感じますな。これからもよろしくお願いしますぞ！

宇宙刑事ギジン

説明しよう！ 本コーナーは、無機物体有機物体に関わらず、全てを人間化してしまうという神の領域を超越したコーナーである！

（東京都　日菊ひつじさん）
☆ポップンのチョッキーが大変身！ この姿なら全然アリ。というか、なんぼでもチョコレートあげちゃいますよボカァ。

（福島県　森園泉さん）
H DDRのコンセントかとんでもなくカッコ良く！ 髪の毛のカラーリングや胸の扇風機などにアレンジの面影が。

（愛知県　ミサオさん）
☆実にアルカディアNo.28以来のタイコギジン！ かつとどんはイメージ通り!?

マジアカ美術倶楽部

バージョンアップで勢い復活！ 深まりゆく秋に向けて、知性と教養を磨いちゃいましょう！

（埼玉県　ヨネヌマさん）
H 初代マジアカヒロインご一行さま！ こうして見ると、生徒の数は倍増してるんですね。

（福岡県　あじさば帽さん）
☆みんなで仲良くミランダ帽！ しかしなぜチャーヂに合わせる（笑）。

（神奈川県　葵ひなた君）
H そろそろ季節は食欲の秋！ んが、学問の秋もお忘れ無きよう！

（東京都　よしみ君）
☆アルカディア読者なら、マロンクエストにチャレンジした方も多そうですな。

（神奈川県　瀬尾啄也さん）
☆箒を持つとグッと秋っぽくなりますな。実は季節アイテム？

A-Fro回覧板　今月の個別タイトルで奮闘したのは『三国志大戦』シリーズ。バージョンアップから2カ月が過ぎても、まだその勢いは止まりません！ それに続くは、同じくバージョンアップを遂げた『マジックアカデミー』シリーズ。こちらも安定した投稿量で、依然として人気を博しています。じわじわと人気を伸ばしてきている『デモンブライド』も、今後の動向が気になりますね！ 投稿をお待ちしておりますよ！

アフロ グレースケール。

芸術とか食欲とか運動とか、特濃の秋が到来。そんな濃くも短い季節を感じつつもボクらはゲーセンの秋、そんな皆さんからいただいたモノクロイラスト＆文章投稿を今月もご紹介。

（新潟県　相ヶ瀬満さん）

（東京都　てるてる藤君）
☆一魔法一代表ヒロイン、チッタ嬢。相当な数の作品で活躍してるんです！

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆多次元も震えるプリティーインパクト。この衝撃を超える服装は現れるか!?

夏は遠出の季節！ 突撃大遠征レポ

先日、『DDR』仲間から県北に『パラパラパラダイス』設置店があるとの情報をゲットし、別の『DDR』仲間の方といざ出発。

県南から県北へ車で片道約一時間半。途中道に迷いながらも何とか到着。早速店内に入ると驚きの光景が！

店内の奥に『パラパラパラダイス』は設置されていたのだが、何故か筐体の左側に『DDR EXTREAM』、右側に『DDR X』が。何とも素晴らしい布陣……。

とは言うものの驚いてばかりもいられないので、コインを投入し、いざ俺様舞台へ！　モードは当然の如く『パラパラモード』を選択。曲は当時やりこんだ『YESTERDAY』、ユーロビートの代名詞とも言える『NIGHT OF FIRE』、コナミオリジナルから『LOVE AGAIN TONIGHT』を選択。伴奏箇所でパラパラの基本ステップを踏んでいる間に記憶を蘇らそうとしていた私。なにせ数年間のブランクがあるので(笑)。

が、そんな不安は曲が進むにつれ吹き飛んだ。メロディーと筐体画面の矢印に合わせて自然と身体が動いているではないか。どうやら「頭で憶えている」のではなく、「身体で憶えている」ようだった。初回プレイ時はぎこちなかったものの、何回かプレイを重ねると、全盛期のように滑らかに動けるようになり、ハイスコアを連発。誰もやっていないこともあり、ランキングは私と知人がたたき出したスコアで埋まる事に。

非接触の特性上、かなりの自由度があるので目立つ事請け合い。皆さんも見掛けたら是非ステージに立ってプレイしてみて下さい。ただし、『フリースタイル』の上位難易度になると、矢印がシューティングの弾幕のように襲いかかって来ますけど(笑)

（岡山県　Dj りりあ君）

☆懐かしいですな『パラパラパラダイス』！　特殊なセンサーを用いたこの作品と『マーシャルビート』の自由度は、その時代のゲームの域を余裕でブッチぎっておりました。

夏休みに旅先などで、こうした変わった筐体を見かけたぜヘイという方は、ぜひぜひ投稿にてご報告を！

この夏、機会があってグアムに行ってきました。そこで島で一番大きいというショッピングモールに行ってみたら、ゲーセンが併設されていました！　ということで中へ。

ピンボールやアメコミキャラのアクションゲーム等、日本では見たことのない筐体のほか、『ドラムマニア』や5鍵の『ビートマニアFINAL』等の音ゲーもありました。とりあえず見たことのある『ビーマニFINAL』をプレイ。とは言え、ビーマニは家でしかやったことがないので、あまり慣れないながらのプレイです。

と、そんなプレイ中、後ろから見ていた現地の少年が2P側に来て、「BATTLE ?」と聞いてきたんです！

まさかのゲーセン初プレイにして、初バトル(笑)。

見事に5万点以上の差をつけられて大敗しましたが、終了後には拳を小突き合わせて、漢の友情みたいなモノが生まれました(笑)。

音ゲーで知らない人と対戦という、日本ではまず出来ない経験ができました。ありがとう、グアム！

（東京都　雨弓キサト君）

☆初のビーマニ対戦が海外でとは、レアな体験おめでとうございます。やはり人間、言葉は違っても音楽とゲームで分かり合えるんですよ！

最近は海外のゲーム大会も有名になってきましたし、海外のゲーセン情勢も気になりますね〜。ぜひ海外旅行の際には、皆さんもゲーセンでモノホンのナスレバーを拝んできつつ、ご感想をお送りくだされぃ！

ゲームセンターって……アウトドアですよね？

（長野県　Ibis君）

☆……た、多分そうだと思う！（汗）

（三重県　那弥さん）
Ⓗ 爆笑必至のドラマCDより。にゃんにゃんなさくらんぼがどんぶりこで、平和はくすぐったいんです！（抜粋）

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆じゃじゃ馬パワーはそのまんま勝利力！って、アスタロスさんが何かに目覚めとるッ!?

ちょっと気になる質問系

ゲーマーたちを数字で分析する（なに？）このコーナー！
今回は最近増えてきたアケゲーのカードについてだっ！

A-Fro THE くえすちょん

カードの携帯枚数

集計結果は、右の通り！　対戦カードゲームを遊ぶ人はサブカを含め3〜5枚に落ち着き、音ゲー勢はe-PASS1枚が主流。10枚以上は鉄拳＆バーチャ勢が占めました。

今回募集するのは、休日や仕事帰りなどにゲーセンへ行く際の「足」。どのような交通手段で行くのか、かかる時間や運賃なども添えていただけると嬉しい限り！　皆さまの回答、お待ちしています。

今回のくえすちょん

ゲーセンに行く際の交通手段は？

A・Fro回覧板 毎度のごとく「くえすちょん」の回答は、アンケート自由欄や投稿作品裏などに記入していただいても無問題であります。それはさておき、この号が出るころにはJAMMAショーが終わっていますね！　新作発表はあったのか、その後のロケテ情報は……などなど、気になる要素満載です。ロケテなどに行けない読者の皆さんのためにも、体験したアナタはぜひレポートをお送りくだサーイ!!

（大阪府　作左君）
☆15周年を祝う気持ちがビンビン来ます！　こう改めて見ると、なんて全員魅力的ッ!!

（千葉県　会田恕君）
☆背にあれど、振り返らずとも式が討つ。旅の終わりまで、真に振り返ることはなく。

付録DVD好評！感想熱烈歓迎

コンテンツを観ていると、ウメハラさんと戦ってみたい!!　勝てるかも、とカンチガイを……（汗）。

スポーツ番組見ては「何やってんだ！」「オレならこうする!!」とか好き勝手言っているオッサン的な感覚ですな（笑）。でも強い人とガチで戦ってみたい!!　ってのは、格ゲー好きな人なら分かりますよね？

（福島県　ソウシキバナ君）

☆対戦相手に飢えたアナタに、ウメハラ対戦映像。強者の闘いは、見るだけで胸を熱くさせるのです！

ただの映像なのに、何か迫ってくるパワーがありましたよね～……。

DVDの「ヒバチ」戦スゴすぎですッ!!　今度は全編収録して下さいッ!!

（神奈川県　うわん君）

☆多分、心臓悪い人は見られない映像になるかと思われます（笑）。もし叶えば、永久保存確定ですな！

身一つで挑む突撃者の記録

それは去る7月、地覇・魔苦波璃滅世（編集訳：幕張メッセ）にて開催されし王堕腐悦須丁張（編集訳：ワンダーフェスティバル）に遠征した日のことである。遠征のシメに立ち寄った秋葉原のゲーセン、そこでなんとも不可思議なSTG（シューティングゲーム）のロケテストが実施されていたじゃあーりませんか！

自機も敵もみなキューブ、横スクロールの無機質な世界に繰り広げられるキューブ同士の激闘！　自機キューブが敵キューブをバラし、ロックオンレーザーで一網打尽にしたかと思えば、大量の破片を敵にぶつけまくる！　にしても雰囲気も曲もどこかで見聞きしたようなと思ったら、『サイヴァリア』と同じサクセス製だったのね。しかし肝心のタイトルのチェックを失念してどーすんだ自分のバカヤロー！（汗）

しかし順番待ちが長かったのでプレイはできず、ほかのゲームをプレイして帰りました。『アカツキ』の電光戦車って司令官だったのかーッ!!

（富山県　山田無賃庵道楽齋君）

☆そのゲームは『exception』ですな。担当ちくわもロケテに向かい、方向転換がうまくいかず前半面で玉砕しました（汗）。

昨今は斬新な作品が多く、ロケテはネタの宝庫！　見かけたらぜひ挑戦してみましょう。製品版では削除された要素なども味わえれば、あなたも今日から生き証人！（何）

『闘劇'09 FINAL』、観戦してきました!!

3日目、『ブレイブルー』と『すっごい!! アルカナハート2』の本戦トーナメントをほぼフル観戦しました。『ダライアス』ばりの横3画面の巨大モニターに映される試合の様子や、ホール全体に響き渡る実況はまさに圧巻で、マジに興奮と感激を覚えました!!

両タイトルとも演出に凝った作品なので、対戦カードによってはデモシーンをスキップしないで始まった試合もあり、うれしかったです！

私はスケジュールの都合で前述のトーナメントしか観られませんでしたけど、きっと3日間とも極上の盛り上がりを見せてくれたと信じています。

あとは会場内のホールとか、結構広いスペースがあったので、来年はそれを活用していただいて、より多くの人が訪れるようになるといいな、と思いました。夏●ミの客を呼び込めるくらい……!?

（愛知県　御影道行君）

☆こちら、最速到着の熱さが蘇る『闘劇』レポートです。会場でアフロヅがご挨拶にうかがいませんで申し訳ございませぬーッ!!

『闘劇』会場レポートは随時大歓迎、DVDの映像を見ての感想＆レポートも担当が泣いて喜びますぞ！　……来年の会場で、投稿者集会とか開きますかな（コラ）。

レスに次ぐレス A-Fro BBS

読者のエール交換を支援するのが、当BBS。なお、今月は「大瀑布」内にもファンコール投稿が1枚ありますぞ～。

（静岡県　桜井ハスキさん）

（長野県　大沼由実様に敬礼！　まっきーさん）
☆ほかにも声援が多かった該当作。みんなアカツキ子に惚れましたね？

（宮城県　銀漢君）
☆『闘劇』でも壇上でこの勇姿が！使用者率がさらに増加する予感？

（岩手県　せつそん君）Ⓐ
Ⓗこれぞ、「新しいけど懐かしい」感覚。見かけたら一度は遊ばにゃ損ですぞ！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

夏服を秋服に入れ替える間も惜しみ、今日もゲーセンへレッツラゴ。そんな素敵戦士な貴様は一等賞なので、このモノクロオモロ投稿専門枠「大瀑布」で楽しんでいくといいポヨン。

（茨城県　mikoko君）

A-Fro 漫画道場

漫画は世界共通語、というワケでアーケード作品の面白さを漫画で広めるべく（多分）、今月も傑作を一挙放出〜。

（熊本県　さいふぃす君）
☆純真なころのキラすら利用する。実に卑怯な上におかしいですよ！

（神奈川県　Ken君）
☆なるほど、次の罰ゲームはツィー坊ではなくランサーか……（遠い目）

（大阪府　せのお東君）
☆もはや再出撃すら許されない予感。シュートはもちろんソーラレイで。

（東京都　かのこさん）
☆馬謖はふかわポジションとのこと。やだ孔明さん、『内P』グラサン超似合う。

（福岡県　皐月トミイさん）
☆某ハイキングでウォーキングな方々が『三国志』に!?そそ様、その人たちこのネタ最近やらんから。

（新潟県　佐倉信士君）
☆……（調べる）……な、ナヌ!?許るさーんと同レベルなのかい!?

（長野県　LEG君）
☆今月のギンザドリルZ作品。衝撃の宇宙編は開幕ならずか！

SG闘康'09 FINAL
−SIKE GAG BATTLE OPERA−

哀・野試合編

先月の本戦にはさらされなかった（実は幸せ）シケギャグ作品を、忘れたころにさらしてみるのが酷いと評判の当方です。

（愛知県　たいぷR君）
☆ギラー発で、冥土の土産スマイル。

（島根県　ダンシングおりん君）
☆変わることを恐れぬ者に、未来。

（神奈川県　へっぽこP君）
☆キャラ設定上、本当に不老っぽい。裏付けアリとは、侮れぬシケよ……。

（埼玉県　ダイナマイト富豪（自爆）君）
☆不覚にもシケホンワカする光景。一番ひどいのはだれだろう……。

新コーナー発動！

A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

突如始まる新コーナー、けん制攻撃に使えそうな『中斬利』。要するに、お題のセリフをどこのコマでもいいので使って（タイトルはダメ）、マンガを描いてください。優秀作には座布団っぽい何かをあげるフリをします。

お題になるセリフのアイデアも募集中。微妙に目指せ、中斬利マスター！

第一回の課題セリフ

命、預けます

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

すごいことになってきた

A-Fro ふんどし部

祝・三つ巴参戦裸祭

ついに老舗の各コーナーを押しのけ、三つ巴の舞台に立つ当部活動。この投稿ページはどこへ向かうというのか……。

(茨城県　山キョー君)
☆すいません、違和感がなさすぎて一瞬フンドシはどこかと迷いました。

(静岡県　獣帝ケノウサさん)
☆あらやだ、ウサフン超イカス。
これもきっと、星座の魔法なのさ。

(福岡県　あいの様に便乗♥赤松セリさん)
☆群雄勢力もふんどし舞い計略をッ!?
そしてアンケでも広がるドシフンの輪。

No.112のあいの様♥♥♥♥
No.104に引き続き、萌々なふんどし部漫画を有難うございます!嬉しくて、本屋で踊りました。(笑)あいの様のイラスト、楽しみに見てます。大好きです♥

(東京都　よしみ君)
☆入部は老若男女人外問わずじゃい!
少年に託そう、未来のドシフンを!

ヱは愛の波動
ゲルエロス村

ヱロス芸術を追い求める当村。今月も怒られない程度にハッスルボマー!

(島根県　ヤングムーン君)
☆何気ない動作が実はヤバイです。
シンプルモードで鑑賞も楽!(何)

(千葉県　ひよこさん)
☆普段は横から見ているワケで。正面に立てばハイ、この威力ッ!!

(福島県　アラクノフォビ子さん)
☆妖精さんなので全裸でも安心?……虹色町に住みたくなりました。

ブリセル大作戦

ちょっと小さめ

今月はドシフンに押され、縮小版で男女性別チェイングの巻!

(栃木県　ぼん親父さん)
☆「ミクリ子さんは貧乳で」と?
OK、グレフさん説得してくる(コラ)。

(東京都　有葉貴重君)
☆みんなのアニキがアネキにの図。
瀬戸内がアマゾンリリーと化すッ!

MM無理相無解決ワーボ

仕事でロケテ行けなくて、こっちを『ボーダーブレイク』したいと叫んだら怒られました、てへ。それは来世までさておき、今月も読者の叫びをご紹介。

『アヴァロンの鍵』でコタヘ、パン、パクーという持ちネタがありました。想像すると面白いです☆
(東京都　九尾きつねさん)
[illegible]

『デモンブライト』のボタン配置は『サイバーボッツ』にそっくり。
(愛媛県　ドリル君)
[illegible]

『スト IV』のルーファスとかけて、『スーパーサイヤ人3』ととく。そのココロは?
……どちらもよく「こえて」(肥えて、超えて)おります。
(東京都　なぞかけ一号君)
[illegible]

ぜひ今月も水着特集を。
(千葉県　[illegible]君)
[illegible]

(群馬県　ノラさん)
☆問くぐりたくなるのがサガ。

(奈良県　てつみん君)
☆そこはすれちがいで合言葉はB[illegible]

(熊本県　聖(東血寺マジでやばい)さん)
☆逆にやり込んで馴染むべし。

(群馬県　中の人ネタ「さま」君)
☆きっと目標は駆逐するんだ。

(群馬県　NAGA君)
[illegible]

(千葉県　桃源☆爆君)
[illegible]

Shake The アフロヅ

ケソ　ふー……。(スペランカーばりの儚さ)
げっつ　ど、どうしました藪からBOWに!?
ちくわ　某『アイマス』のカードゲームに、Sランク765プロもビックリの投資でもしましたかな?
ケソ　それはチミです。コ●ケ、『闘劇』、AMショーと、イベント行脚でHPがMAX2発動可能状態よさ。
げっつ　その分、イベントで多くの投稿者の皆さんとお会いできた喜びがひとしおなワケですね。
ケソ　この感謝の気持ちは、近付きつつある10周年の企画で恩返ししちゃいなよって感じさメーン!
ちくわ　ほほう、100号記念に続いてですか!　では早速企画会議をメタキンオンリー地図内で!
尾崎　……今回も読者案に頼った方が安全ですね。
アフロヅ　ザ・企画募集中ッ!!(DS越没収)

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**10月16日(金)必着!**　応募要項は83ページ〜84ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

杏野はるなの Lady's Game Center

今回は、な、なんとっ！　女性プレイヤーが登場なのだっ。闘劇'09FINALの「すっごい!アルカナハート2」で準優勝を勝ち取った、ねこセンサーさんとの対談ですっ！　さて、女性プレイヤーの考える格闘ゲームとは!?

杏野はるな
PROFILE
ゲーム業界に彗星のごとく（？）現れたレトロゲームアイドル。その外見とは裏腹に、本人が産まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものを驚かさせ、不思議な世界へいざなう。格闘ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている。

今月のお客様 ねこセンサーさん（前編）

ねこセンサーさんとは一体、どんな方なのか!?

杏野（以下あ）：女性プレイヤーが準優勝したということで噂にお聞きしていました！　今日は、ゲームに限らずいろんなお話を伺わせてください。

ねこセンサー（以下ね）：はい、今日はよろしくお願いします♪

あ：まず気になるのですが、普段のお仕事は何をされているんですか？

ね：ゲーム会社でプログラマーをやっています。

あ：おぉ。プログラマーだからこそ、格闘ゲームをプレイしていて分かることってあります？

ね：う〜ん、そういうのは分からないですが、このバグはこれが原因だろうというのは見ていて分かりますね（笑）。

あ：そういう見られたくないところが見えちゃうわけですね（笑）。

ね：そうですね、こういうお仕事ですから……。

あ：なぜ、ゲーム関連のお仕事に就こうと思ったんですか？　何かやりたいことがあるとか。

ね：ゲームが好きだからゲームを作りたいという良くある話です。で、絵パス、企画パス、じゃあプログラムで、という（笑）。

あ：でもプログラムってすごいですよね。女性でプログラマーってあまり聞かないです。

ね：少ないですね。ゲームのマスターアップ前になると徹夜ばかりですし。時間を見たらもうすぐ終電だけど「明日6時にマスターアップだから』って言われて、あ、今日は帰るなってことね、みたいな。

あ：男性の方ならよく耳にするんですけど。まあ男性なら分かるじゃないですか、その辺に寝転がれるし、シャワーも浴びなくてもいいでしょうし。でも女性がそれをするってすごいですよね。

ね：女性が少ない理由っていうのはそれなのかなって思いますよね。

あ：よく耐えられますよね。それを覚悟して仕事を選んだって感じですか？

ね：そういうものだよねって（笑）。

あ：すごーい（笑）。そういう気持ちが無いとここまで勝ち上がれないですよね。そういう気持ちって大事ですよね、ほかのことに関しても。

ね：そういうものだよねっていう気持ちは何事においても必要かなと思いますね（笑）。

あ：普段ゲームをするときに、周囲には他の女性プレイヤーの方っていらっしゃいますか？

ね：あんまり居ないですね。やっぱり呼ばないと集まらないですね。誘ったとしても断られることもあります（笑）。

あ：なんでですかね？

ね：ゲームセンターに一人で行きたくない、と言われて断られることが多いですね。

あ：まぁ、格闘ゲームとなると予想はしていましたけれども……寂しいですよね。

ね：ね〜。

あ：普段はどんなジャンルのゲームをプレイされているんですか？

ね：ほぼ格闘ゲームオンリーですよ。

あ：一つのタイトルに限らず、他の格闘ゲームをプレイされたりは？

ね：最近はアルカナハートばかりですね。

ねこセンサーさん PROFILE
闘劇09『すっごい!アルカナハート2〜転校生 あかねとなずな〜』で準優勝の成績を収める。闘劇でのプレイヤーネームはテクスチャエルザ。

女性同士で格闘ゲームの話をする機会が少ないのです……。

素敵な店員さんに出会い格闘ゲームが強くなった!?

あ：アルカナハート以前に他にプレイしているゲームがあって、今回アルカナにもハマったってかんじなのですか？

ね：格闘ゲーム自体は以前からプレイしてましたね。スーパーファミコンを含めるなら、小学性の高学年ころかな。

あ：そのころからずっと遊んでいるのですか？

ね：そうですね、その後はヴァンパイアセイヴァー、KOF、マーヴルVS.カプコンをやって、しばらく間が空いてアルカナハートですね。

あ：闘劇前のアルカナハートの練習はどこでやっていたのですか？

ね：アルカナハート2の基板レンタルをしていたころは、近所のスーパーのゲームコーナーです。といってもその時期には家電製品屋になっていたんですけど、そこでプレイしていました。そこの店員さんがすごくうまくて全然勝てなかったんですよ。

あ：店員さんがプレイしているんですか？

ね：家電製品屋の店員さんが、仕事が終わったらそのゲームコーナーに来て、『よし、やろうか！』って。あそこは小さいゲームコーナーなので、全員顔見知りみたいな感じでした。

あ：最近は格闘ゲーム自体が減ってしまっているんですけど、なんで少ない格闘ゲームの中に入っていったんですか？　携帯機ゲームがあったり、ネットゲームがあったりすると思うんですけど。

ね：ほかの人と一緒にプレイできるのが楽しいですね。ずっと一人用をやっていると寂しいですし（笑）。

あ：次回は、大会に出たキッカケや、これからの格闘ゲームについても聞かせて下さい。

ね：はい、よろしくお願いします。

間もなくやってくる爆裂ダライアスに思いを馳せつつ、シルバーホークとシルバーウィークは似てるなあと思うものの、その連休の影でジ☆ダップスは過労死寸前になっていたのであった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ
「はーりいふおっくす」で有名なマイクロキャビンの名作"英雄伝説サーガ"を購入。その完成度に年甲斐も無く胸をときめかせています。(ファミ通レビュー前振り風)

ケソ
「むちポ」のCDを買い忘れた情弱極まりない小生としては、サントラ同梱版なら¥15000までは出すので、Xbox360で出してつかあさい! 受注生産でも可。

編集尾崎
「ボーダーブレイク」で修羅の国送りになったイタキョーに代わり、救援投手としてきゅうきょ登板。いつの日か増刊「萌えカディア」を製作したる!

FISH ON : 01

帰ってきた クリムゾンヘル街道

Outside.

まさ　聞いたかケソや。今度SNKプレイモアが放つ新作シュティギ『KOF SKY STAGE』の概要を。

ケソ　地球意志や秘密結社と闘わされた揚げ句、今度は人力飛行たぁ、京サマたちも気が休まる日もないですな。

まさ　空中戦ということは、攻撃全てが空中コンボ扱いになるのかね?

ケソ　地上で闘うことがそもそもないでしょう。

まさ　それより気になるは、タイトルだよ君。何か気付かんかね?

ケソ　タイトルっすか?　特に何も。

まさ　こんバカチンが!　これはきっと、SNKが1989年に発売した名作縦シュー『SKY SOLDIER』『SKY ADVENTURE』(製作:アルファ電子)と言った"SKYシリーズ"の血筋を引いてるに違い、あ、ねねねねねう!

ケソ　いや"SKY"の文字しか関連性ないじゃないっすか!

まさ　きっとラスボスか隠しキャラで「クラウド大佐」が登場することは必然。いや〜た〜のしみ〜(手を擦りながら唇を舌でなめ回しつつ)。

ケソ　「わたしが悪かった、どうかみのがしてくれ……などというとおもっておるのか愚か者っ!」で有名な方ですね>クラウド大佐。

突如現れた編集尾崎　で、クラウド大佐のことは置いておいて、今回の猛者通信のネタなんですが。

まさ　ほむ。実はお台場の等身大ガンダムの取材に行って、全身タイツを着込んでマッドアングラー隊の気分を味わおうとしていたのだがね。

ケソ　スケジュールの都合で流れてしまったんですよねー。

まさ　それもこれも、ケソのジオン訛りが強すぎるからさね。

ケソ　トゥ、トゥルー!?

まさ　そうだ。実は、我が前々から疑問に思っていた事象があったさね。

尾崎　ほほう。それはどんな?

まさ　アーケードに『ジャッキーチェン』の名を冠するゲームはあるが、ジャッキー以上に世界的影響のある『ブルース・リー』の名を冠するアーケードゲームがないのはなぜなんだぜ?　という疑問さなあ。

ケソ　ナールM。太古(ジュラ紀)に『ブルース・リー』なるパソコンのゲームはありましたけど、アーケード関連にはそのものズバリのゲームはないですね。

まさ　ひょっとして、海外ではこっそり発売されているかもしれぬが、少なくとも日本国内では発売されておらぬゆえ、本日はこのあたりをブッ込んでいこうじゃないか。

FISH ON : 02

そのうち出そうな 痛地獄車

Kick me.

ケソ　ブルース導師の名を冠したゲームそのものは確かに見ないんですけど、「ドラゴン入っちゃってる」キャラクターは結構見ますよね。

尾崎　あー、いますねえ。一昔前は、いろいろなtokoro
にブルース・リーにインスパイアされたキャラクターがいましたね。

まさ　うむ。そのことも手伝って、我々はすっかり「ブルース・リーのゲーム」で遊んでいた気になっており、そのものズバリなタイトルを求める運動を起こしていなかったのではないか。

尾崎　いわば、ブルース・リーをリスペクトしたキャラクターの存在が、我らのドラゴン欲を満たす適度なガス抜きになってしまっていたということですね。

ケソ　拳法使い系キャラクターのほとんどは、ジャッキー系かブルース系、という二大派閥に属してましたもんね。

まさ　どれ、これを機に貴様らイチオシのドラゴンキャラを挙げてみるがよい。

尾崎　僕は断然『ワールドヒーローズ』に登場したキム・ドラゴンですね。なんせ、ドラゴンを選んだことで初代『ワーヒー』で初プレイ初クリアができましたからね。

ケソ　ドラゴンキックと百烈拳が異様に判定強かったNE。

まさ　キム・ドラゴンはどっちかといえば、北斗の四男坊の成分の方が濃いんじゃないか。

尾崎　そうかもしれません。

ケソ　オイドンは『DOA』シリーズのジャン・リーを推しますよ。ステップの際の細かいモーションや踏みつけの際の仕草など、かなりドラゴン入っているんじゃないでしょうか。

まさ　我は『鉄拳』との付き合いが長かったせいもあってか、当然の如く「マーシャル・ロウ」と「フォレスト・ロウ」の二人を選ぶさね。『ドラゴン怒りの鉄拳』で見せた拳プルプルを完全再現した投げ技、レイジドラゴン、折檻パンチなどは感動の出来映えさね。

ケソ　あと、有名なのは『スパII』から登場したフェイロンですかねえ。アジア市場じゃ人気No.1キャラクターといわれてましたし。

まさ　烈火拳の「ホワイ!　ホァアイ!　ホワァアッ!」のボイスは、なかなか腰が入ってて良かったな。

ケソ　あれだけでQサウンドの存在価値がありましたからね。

尾崎　こうしてみると、ゲーム業界はブルース・リーが大好きってことが分かりますね。いろいろな会社がいろいろなスタイルで、ブルース・リーへの憧憬を表現しようとしているんですね。

「ユメミルキック」で有名なフェイロン。血管が切れそうな怪鳥音はなかなか再現度高し。

FISH ON : 03

考えるな、 幹事ルンバ

Don't think. Feel!

まさ　アーケードにはこれだけドラゴン戦士がいるんだし、いっそ全員が一つのゲームに集まってドラゴン頂上決定戦を開催してみてはどうか。

尾崎　それは実現すると面白そうですね。持ってる技がみんな似ていますから、同キャラ対戦のノリが続きそうですが(笑)。

ケソ　ブルース・リーが編さんした格闘技「截拳道」の使い手も入れれば、結構バラエティ豊かになるんじゃないですかね。

尾崎　確か、『バーチャ』のブライアン兄妹の格闘スタイルが「截拳道」でしたね。妹は途中で変わりましたが。

まさ　「截拳道」はクンフーにボクシングや空手のエッセンスを組み入れた、型にとらわれない武術と聞く。ブルース・リーのテイストに満ちたスラントバックナックルもあれば、サマソやサッカーボールキックといったフリーダムな技もある……これぞまさに「截拳道」ではないのかね。

ケソ　そういえば、『ダブルドラゴン』のタイトルは『截拳竜』でしたね。

まさ　ほむ。主人公であるところのリー兄弟も、ブルース・リーの血筋を引いているといえるのだろうか。

ケソ　でも、『ダブドラ』の世界観そのものは、世紀末風味のヒャッハー系ですよね。

まさ　確かにな。先ほどのキム・ドラゴンの件といい、ブルース・リーと北斗系は、何かと親和性が高いな。

尾崎　まあ、もともとケンシロウ自体が、かなりブルース・リーのテイストが入ってますからね。

まさ　スローモーションで「ゆら～り」と動く手とかな。『燃えよドラゴン』の中で登場するあのシーンは、人類が作り出した映像の中でも、屈指の格好良さを誇っているのではないか。

ケソ　あとは、『死亡遊技』の時に着ていたトラックスーツですよね、インパクトが強いのは。

まさ　最近では『キル・ビル』でユマ・サーマンが着ていたこともあって、そっちのイメージもあるがね。

ケソ　トラックスーツとヌンチャッコがあれば、たちまちドラゴン気分になれるのがいいですな。

尾崎　死ぬ前に一度は着てみたいですが、身体にピッタリとフィットしないとかっこ悪いですからね。

まさ　まあ、ブカブカだとピカチの着ぐるみの失敗作みたいに見えるゆえ、着こなすのはかなりのハンターランクが必要といえるだろう。

ケソ　wiiではヌンチャク入力デバイスがありますけど、アーケードにはないですよね、そういや。

まさ　いわれてみればそうさな。

ケソ　『ソウルキャリバー』シリーズになって、ヌンチャク担当がマキシに受け継がれてからはドラゴン濃度は下がりましたけど、『ソウルエッジ』時代のヌンチャク担当であるリ・ロンには、わりとドラゴンエッセンスがまぶしてあったと思うんですYO。ゆえに、ゲーセンでヌンチャッコ入力デバイスのゲームを作って、『リ・ロン危機一髪』とか『リ・ロン遊技』といったヌンチャクゲーを作るべきだと思うんですよカテジナさん！

尾崎　家でヌンチャクを振り回すのは危ないですが、ゲームセンターで専用のボックスを作ってくれれば、思う存分振り回せますよね。

まさ　お手製ヌンチャクを作って、やたら振り回した揚げ句に後頭部強打、というのはだれもが通るドラゴンへの道だからな。それを実体験できるゲームがひとつふたつ、みつよつくらいあってもいいかも知れぬ。

ケソ　音ゲーも最近は変わり種が増えてきたので、ヌンチャクで鍵盤をたたくゲームが出てもいいと思うんです！……あれ？　これって面白そくね!?

まさ　ほふむ。んがしかし、斯様な音ゲーを出したところで、鍵盤をたたいても「ホワチャ！」とか「ホォォウ！」とかいった怪鳥音しか響かない気もするがな。

尾崎　誰得って感じですね……。

まさ　ゲーセンで真似をしたら即退場となるので、よい子はヌンチャクを持ち込まないのが吉。

アケディのドラゴン野郎たち

サックリ見渡しただけでも、出るわ出るわのドラゴン印の戦士たち。ここでは、ダップセが朦朧としながら思い出したアーケードのドラゴン野郎たちを発表しよう。いきなり何かが間違ってる「ドラゴン忍者」(デコ)。実はドラゴン忍者は倒すべき敵の方で、主人公はドラゴンとは何にも関係のない腕自慢のヤングガイズだということを君は知るべきだ。『ダブドラ』のリー兄弟や、『バーチャ』シリーズのブライアント兄妹は、ブルース・リーが生み出した截拳道(ジークンドー)に縁のある者たち。んがしかし、リー兄弟の最終最強必殺技は、相手の起き上がりに重ねる「肘打ち」(しがねえ系)であり、ジークンドー云々はそんなに関係ない気もするわけで。モセル的には、外見のドラゴン度の高さなら『鉄拳』シリーズのロウ一家、モーションの再現度の高さなら『DOA』シリーズのジャン・リーに惜しみない賞賛を贈ってみるか。

キャラ名	登場作品	ドラゴン度
ドラゴン忍者	ドラゴン忍者	D
キム・ドラゴン	ワールドヒーローズシリーズ	C
フェイロン	ストリートファイターシリーズ	B
マーシャル・ロウ	鉄拳シリーズ	A
フォレスト・ロウ	鉄拳シリーズ	A
ジャン・リー	デッドオアアライブシリーズ	A
ビリー・リー & ジミー・リー	ダブルドラゴンシリーズ	D
ジャッキー・ブライアント	バーチャファイターシリーズ	C
サラ・ブライアント	バーチャファイターシリーズ	C
李異	三国志大戦2	B
リュウ・カン	モータルコンバットシリーズ	C
ウーロン	イー・アル・カンフー	C
リ・ロン	ソウルエッジ	B
ケンシロウ	北斗の拳	C

編集尾崎もイチオシの『ワールドヒーローズ』シリーズのキム・ドラゴン。↓↑+攻撃で出せるドラゴンキックは暴発上等の必殺技。

FISH ON : 04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just afterthe end of the fight.

まさ　これからもアーケード業界が続く限り、まだまだドラゴンキャラは続々と排出されていくことだろう。

尾崎　そのうち、本当にブルース・リーの名を冠するゲームが出てくれるとうれしいのですが。

まさ　各ゲームからドラゴンキャラが一同に介しての「スーパードラゴン大戦」はぜひとも作ってほしいっぺれ～。そうさな、タイトルは『キング・オブ・ドラゴンズ』とか……

ケソ　ま、まさーッ！　そりは©カプコンやないですか！

まさ　あ。　　　　**(つづく)**

下っぱ編集便り

ども、今月はイタキョ～さんに代わって編集尾崎が担当しとります。「ボーダーブレイクの記事が忙しいんだからお前がやれコラ!」と一喝され、担当が回ってきてしまいました。編集部内のヒエラルキーがはっきりしてますよね、うん。いつか下克上をしてやるぞと思いつつ、卑屈な笑顔で「イエス　サー!」と光の速さで受けてしまった自分が悲しいです。あ、イタキョ～さん、なんなら来月も僕がやりますよ！（もみ手しながら）

猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたタイトリアンには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
海の王者 猛者通信 係

◎もしくは電子メールにて
アドレス
mosa2009@arcadiamagazine.com

覚えているかね、君？　前号のネタTシャツがしれーっとこりずに製品化されたのだよ。家宝に一着購入しておくのがいいだろう。注文は76ページで！

俺にゲーム

人生の道しるべとなったゲーム!!

ゼビウス

(1983:NAMCO)

1983年にNAMCO（現バンダイナムコゲームス）が発売した縦スクロールシューティングゲーム。空中の敵を撃つザッパーと地上の敵を倒すブラスターを撃ち分けながらゼビウス軍を倒していく。本作には今までに無かった「隠しキャラ」という存在がある。得点の高い「ソル」と、エクステンド（自機が一機増える）する「スペシャルフラッグ」の二種類が存在している。

今月のゲーム野郎……1

エンターブレイン代表取締役社長

浜村弘一

レーダーチャートの説明：あの敵戦艦は、誰だって衝撃を受けたはず。あれで人生変わりました。昔はほとんどクリアできました。今は自信ないです。今も昔もゼビ語は読めません。

学生時代からテレビゲーム関係のライターを始める。気がついたら社長になっていた。産まれた年が一年ずれていたら、まったく違った人生を歩んでいたような気もする。趣味はいまでもゲーム。絶対的にゲームだ。

ゼビウスとの出会いで人生が変わった

1983年の春、大学生3年だったボクは、途方に暮れていた。打ち込んでいたサークル活動も引退、将来のことを考えてみても、漠然とした不安しか湧き起こってこなかった。

いつかは物書きになりたい。そんな淡い希望を抱いて、わざわざ東京の大学に進みはした。しかし、人に自慢できる実績なんて、何も作ることはできなかった。就職に有利な特技もツテも、なにもなかった。

しかし、そんななか不安だらけの日常を大きく変えてくれてくれるものが、突然、ボクの目の前に現れた。一テレビゲームだった。

そこから半年間のゲーム生活。昼夜も逆転し、学校への登校はおろか、ほとんど外出もせずにゲームの毎日。ゲームによる引きこもりの先駆けのような毎日を送るボクは、当時としてはとても珍しかったのだろうと思う。ある日、バイト先の知り合いから、「ゲームにハマる学生」という立場でテレビに出てみないかという知らせが舞い込んだ。参加させてもらったテレビ討論会の番組名が「YOU」。若者向けのトーク番組だった。司会は糸井重里さんが担当をしていた。メインのゲストとなったのは、当時ナムコの開発者だった遠藤雅伸さん。ぼくはそこで、初めて「ゼビウス」と出会った。

ゲームを一生涯の仕事にしようと思った

正直に告白すれば、当時のボクにとっては、ゲームは中学生や高校生までで卒業してしまう遊びという、偏った認識しか持っていなかったのだ。しかし、「ゼビウス」はそんなボクの偏見を、一瞬で吹き飛ばしてくれた。圧倒的に美しいビジュアル、描き込まれた大地の上を、グラデーションを多用した機体が縦横無尽に動き回る。敵機でさえ、まるで生き物のような複雑な動きをしていた。哲学さえ感じてしまうほどの深遠な世界観。機体にはすべて名前が付いていて、きちんとしたストーリーラインの中で存在をしている。その世界には、独自の言語であるゼビ語まで存在するという話を聞いて、ぼくはまるでハンマーで殴られたような衝撃を受けた。

ゲームがグラフィック的にも世界観としてもここまで進化し、人を引き込んでいくのなら、ゲームは間違いなくもっと大きくなっていく。「ゼビウス」が吹き飛ばしてくれたのは、アーケードゲームへの偏見だけではなかった。自分がのめり込んだゲームに対して、自信が持てないでいたボクの臆病さをも、一緒に拭い去ってくれたように思う。

「ゲームを一生涯のお仕事にしよう」この番組への出演、「ゼビウス」との出会いを経て、ボクはだんだんとそんな風に考えるようになっていった。

美麗なグラフィックと重厚な世界観 ゲームのブレクスルーとなった作品

を滾らせろ!!

対戦ゲームとはいえ 対戦しにくい環境

どんなゲームでもそうだが、ゲーム雑誌編集部では、リリースや正式稼働前からそのゲームを取材・プレイしている。'91年3月にゲームセンターで稼働を始める「ストリートファイターII」（以下「ストII」）も例外ではなかった。当時のゲーメスト編集部でも、この「ストII」に大ヒットの予感を感じつつも、大きな不安も感じていた。それは「対人の対戦を遊んでくれるか」という一点。当時のアーケードゲームの主流はCPU戦。対戦はなじみがない。見ず知らずのプレイヤーが、いきなり隣の席に座って乱入するか？　当時は対戦台が存在しないどころか、筐体も今ほど大きくない。隣の席は肩や肘が触れあう距離。さらにゲーム上とはいえ、ケンカを売るわけだから、気まずいどころじゃない。

案の定、爆発的に対戦が盛んになることはなかった。「気まずいが対戦したい」という想いがあったに違いない。だからこそ、大会をやれば対戦の楽しさが分かる。対戦相手の存在に飢えているはず。対戦プレイをスタンダードなスタイルにしたい……そういう想いをカプコンに打ち明け、大会開催の協力を仰いだ。もちろん、カプコンとしても「ストII」をヒットさせる起爆剤は対戦が盛り上がってこそ、と確信していた。

初の全国大会開催 そこには多くの苦悩が

ゲーメストとカプコンによる大会の開催は合意に至っても、問題があった。その規模だ。ゲーメストが全国からプレイヤーを募集する以上、この大会は全国大会であり、日本一決定戦である。ただ、カプコンサイドとしては来場者が少なかった場合の懸念が不安材料。なので、当初はカプコンの要請から、100名規模の大会を行なうことで動いていた。場所は神田のYMCA会館の大会議室。しかし、日に日に対戦熱が高まる気配を感じ、500人規模の大会ができるかも。いや1,000人呼べるか？と思えるようになってきた。

結果的に512人トーナメント、1,000人招待という規模で、池袋サンシャインのワールドインポートマートで開催。業界としても初となる、対戦格闘ゲームの全国大会「第一回ゲーメスト杯　全日本ストリートファイターIIチャンピオンシップ」。ゲームをリリースしてわずか二カ月程度での参加者募集で、これだけの規模の大会が開催できた。まさにゲームが秘めた大いなる可能性が開花した瞬間、そして20年近くブームが続く歴史の扉が開かれた瞬間と言えるだろう。この大会の成功により、対戦格闘ゲームブームに火が付き、対戦台が生まれ、ジャンルとして確立したと思っている。

果たして対戦大会は成り立つか？

ストリートファイターII

(1991:CAPCOM)

もはや説明不要の対戦格闘ゲームの始祖的作品。驚くべきコトは、前作である「ストリートファイター」からゲームルールや、それに伴う画面表示類がほとんど変わってないこと。こうした普遍性のある枠組みを作り出した功績と、その完成度の高さは特筆に値する。表層的なルールだけでなく、現在の対戦格闘ゲームにおける様々な要素を初搭載し、もはやそれが完成系だった。

本格的な対戦格闘ゲームといえども 対戦してもらえる確証はなかった

今月の
ゲーム野郎……②

猿渡雅史

ウメハラコラム 道

格闘ゲームで対戦するときに一番大事なことは何なのかを、独特の言い回しでこれまで説明してきた。今回はさらに深い部分にまで説明をするぞ。ウメハラが対戦をするときに何を考えているのか。その全ぼうをここに明らかにするぞ!!

続・今月の質問

ウメハラさんに質問です。
[illegible]
([illegible])

装備品に頼るんじゃなくて筋肉をつけなきゃいけないよってこと

ウメハラ(以下ウ)：ゲームを真面目にやるのってある意味終わりに近づいていくってことじゃない。シミュレーションゲームでもシューティングでも全部そうでしょ。どんなにレベル上げたって別なゲームではまた一からになっちゃう。格ゲーも一緒。俺はいろんな格ゲーをやってきたからこそ次のゲームに持っていける能力を探したんだ。だからこのゲームはこう！　っていうのはあまり意識しない。もちろんそのゲームの特徴を理解しないと上達しないんだけど、その部分にこだわると視野が狭くなっちゃう。だから俺が攻略を考えるときは常に法則を考える。新しいキャラを対策するときは、似たような組み合わせを思い出して当てはめてみる。プレイするのが人間である以上何らかの法則があるはずってのが俺の考えだからね。たまに全格ゲーに共通するような法則を見つけるとうれしくて飛び上がりたくなるよ。

モリカワ(以下モ)：手を出す格ゲーすべてでトップレベルに君臨し続けるウメハラの核心的部分だね。

ウ：だれでも子供のころ、親か先生にこれはこういうもんだって思いなさい！　って言われた経験あるでしょ？　俺はそれがすごく嫌い。理由も分からないのに覚え込まされそうになると子供だからってバカにしてんな！　と思って意地でも言うことを聞かなかった。自分でも要領悪いなって思うけどしょうがないよね。性格だから。

モ：気持ちは分かる。

ウ：こういうとまるでモリカワさんが言ってた猿真似を否定してるみたいだけど、やっぱり中級者までは何も考えず猿真似した方が上達は早いんだよね。逆に俺みたいな性格の奴は皆があっという間に中級者になってるころにチマチマ理由を考えてるもんだから上達遅い遅い。

モ：そうかー？

ウ：格ゲーに関しては今までのノウハウがあるから新作が出てもすぐに勝てるけど、初めはヒドいもんだったよ。一緒にやってた友達の方がよっぽどうまかった。

モ：意外過ぎる(笑)。

ウ：もちろん悪いことばかりじゃない。要領良くトントン拍子で来た人が先に進めなくなるような壁でもイチイチ意味を考えて進んで来たやつは難なくその壁を越えたりもする。まあ、良い悪いじゃなくタイプの差ってことだね。

モ：ほーお。

ウ：話は対戦に戻るけど、ゲームとはいえ人間同士の勝負なんだから危ない橋を渡ることからは逃げらんないっつーこと。最終的には目に見える物には頼れないんだけど、[illegible]が欲しいから攻略っていう武器を見につけようと足掻くんだよね。だけどだめですよーと。最後は裸ですよーと。ゲームが変わったら持ってけないような装備品に頼るんじゃなくて筋肉をつけなきゃいけないよってこと。そして対戦における筋肉ってのは人の心理の変化を察知する能力なんだーよ。

モ：うまくまとめましたねー。

ウ：話まだ続きますがよろしいですかー？

モ：よろしいですよー。

人読みが極まるとどうなると思う?

ウ：相手の性格を理解すると相手の目的や狙いが分かってくるのよ。

モ：当然そうなるよね。

ウ：でもって目的が分かるってことはそれまで点だった選択肢が線になるって事でしょ。つまり読める要素が出てくるわけよ。そうなっちまえば後は勝手に経験で相手の裏を取ることができるっつーわけ。

モ：おおー！　でもやっぱそこは経験なんだね。

ウ：そればっかりは経験無しではどうにもなんないね。努力あってこそです。ちなみに人読みが極まるとどうなると思う？

モ：う〜ん……分からん。

ウ：俺の好きな対戦形式にガチってのがある。

モ：同じ相手と連続してやるやつだね。

ウ：そう。仮にガチをやって相手がラウンド開始時に飛び道具を一度も撃たずに20試合位が経過したとするよね。

モ：はい。それで？

ウ：そしてこちらもラウンド開始時に一度も前ジャンプをしていないとします。

モ：はいはい。それから？

ウ：でもって相手が20試合を超えた当たりで初めて開幕飛び道具を撃ったとするじゃない。

モ：はい。

ウ：前ジャンプしてるんだよねー俺(笑)。ラウンド数にすれば大体50ラウンドはやってるのにピンポイントで分かっちゃうことがあまりにも多いのよ。

モ：ほんとかよ(笑)。

セオリーが大事だからこそ直感に価値があるんだけどね

ウ：これは別にオカルトじゃないよ。その証拠にかなりの数やった相手にしか決まらない。

モ：どうやったらそんなことが分かるの？

ウ：知らない(笑)。冗談じゃなく本当に。もっというとラウンドが始まる直前まで飛び道具が来ると思ってない。けど、いざラウンドが始まるっていう瞬間になるとピーンとくる。理由は自分でも分かんない。多分それまでの試合展開や相手の性格などを総合的に判断してピーンとくるんだろうけどね。

モ：直感っていうこと？

ウ：そうだね、直感。でも皆直感を信じてないよね。きっと皆にもあると思うんだ、ピーンとくる瞬間が。でも皆常識が邪魔して直感通りに動かないよね。

モ：そうなんだよ。確かに俺にもピーンと来る瞬間ってあるんだけど、リスクリターンに合わないなって考えていつも通りの選択をしちゃう。

ウ：そうでしょ。きっと理由の分からない直感を信じるのが怖いんだよね。でもね、あーだこーだ考えてる自分よりも対戦中の自分の方がはるかに高度な情報の処理をしてると思うわけ。そのスーパーコンピュータがサインを送ってるのに無視するってんだからもったいない話だよ。

モ：俺は自分の一番の弱点がそこだと思ってた。リスクを恐れて自分の読みや直感を信じる強さが無い。

ウ：性格的な問題もあると思う。モリカワさんは自分が一生懸命やってることに関しては努力するたびに何かが積まれているような感覚が欲しいんだと思うよ。直感って積むっていうことと真逆じゃん。その時ひらめいても明日ひらめくという保証は無いんだからね。だから直感のような実体の無いものに期待するんじゃなく、攻略やコマンドの精度のように確実な物だけで勝負がしたいんだよ。

モ：すごく見透かされてますね(笑)。

ウ：実際、確実な物を身に着けることをやめたらどんなに対戦筋肉が太かろーがいずれ勝てなくなる。セオリーを疎かにしていいっていうことは絶対に無い。まあセオリーが大事だからこそ直感に価値があるんだけどね。雨の日も風の日も積み上げてきたセオリーをよく分からん感覚でぶっ壊すんだから簡単ではないわな。　(以下次号へ続く)

ウメハラ

[illegible]

モリカワ

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店員。自身も格闘ゲーム[illegible]。ウメハラとは[illegible]の友人。主な[illegible](個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

「格闘ゲームの上達法」についてはいよいよ次号が最終回。次の質問を待ってるぞ!

各種フレームデータ解禁!!

バーチャファイター5R
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向+3ボタン
■発売日：2008年7月24日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Data List
Gray Note Part1

ちまたでは大好評のフレーム表示機能付きの動画サービスにあやかり、フレームデータを大特集。今後4号に分けて順次掲載していく予定になっていて、すべてを集めれば過去のムックレベルのフレームデータ表が完成する流れだ。記念すべき第1回の掲載キャラはジャン、ジャッキー、パイ、カゲ、ゴウの5キャラ。各種数値を熟知して攻めの組み立てやキャラ対策に役立てていこう。

技データの見方

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考

①技名
技の正式名称。読み仮名は省略。「～」で技名がつながっているものは、連係技もしくは特定の構えや動作に移行することを示す。

②コマンド
技を出すための入力方法。特定の条件下でなければ出せない技は、( )内にその条件を表記してある。

③攻撃判定
技の攻撃属性。「上」は上段攻撃、「中」は中段攻撃、「下」は下段攻撃を示すほか、相手の技を取ってダメージを与える「当て身」や、相手の技を受け流す「さばき」、攻撃力を持たない「特殊行動」といったものがある。また、「上、上」のように複数表記されているものは、1回のコマンドで複数回攻撃判定が出ることを示す。

④ダメージ
技をノーマルヒットさせたときの基本ダメージ。なお、複数の数値が表記されている場合の意味は以下の通り。
●00～00：当てた距離によってダメージが変化する技に対応。ダメージの最小値～最大値を示す。
●00、00：攻撃判定が複数回出る技の各ダメージを示す。
●00（00）：溜めることや投げ技で壁に当てたときにダメージが変化することに対応。( )内は特定状況下でのダメージを示す。
●00（+00）：打撃技がヒット後に投げ技にシフトする場合などに対応。( )内はその際に加算されるダメージを示す。
●00+α：当て身技のダメージに対応。「α」の部分には、当て身した技の基本ダメージの半分が入る。

⑤発生
コマンド入力完成から攻撃判定が出るまでの時間。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。連係技や一部の技については、計測が困難なために割愛させていただく（以下の持続、全体も同様に割愛）。

⑥持続
技の攻撃判定が出ている時間。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。

⑦ガード
技をガードさせた後の硬化差、またはその後の状況を示す。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。「自分の硬化時間-相手の硬化時間」で算出している。「-」となっているものは、その状況が起こりえない場合や、計測不可能であることを示す。投げの場合は投げ抜けの後の硬化を示す。

⑧ヒット
打撃技がノーマルヒットした（投げ技が決まった）後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。相手をダウンさせる場合や、特殊なヒット効果がある場合は、以下の通りに表記している。
●よろけ：よろけを誘発する。
●尻もち：尻もちを誘発する。
●ダウン：通常のダウンを奪う。
●たたき：たたき付けダウンを奪う。
●足崩れ：足崩れを誘発する。
●腹崩れ：腹崩れを誘発する。
●頭崩れ：頭崩れを誘発する。
●急所崩れ：急所崩れを誘発する。
●吹き飛び崩れ：『R』からの新やられ。大きく吹き飛んでから受け身不能のダウンを誘発する。
●特殊足崩れ：『R』からの新やられ。その場でうつ伏せダウン状態になる。
●特殊頭崩れ：『R』からの新やられ。立った状態から身体を捻りつつ倒れる。
●特殊腹崩れ：『R』からの新やられ。わずかに仰け反ってから腹崩れのようにうつ伏せに倒れる。

⑨カウンター
打撃技がカウンターヒットした後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。

⑩全体動作
コマンド入力完成から技が出て、完全に技が出終わるまでの時間。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。成功避けの全体フレームは23フレームとなっているので、「出した技の全体フレーム」-「そのときの有利フレーム+23」という計算式で技を避けられたときの硬化差を導き出せる。

⑪避け方向
その技を避けられる方向。相手の背中側と腹側のどちらでも避けられる場合は「背・-」、腹側のみ避けられる場合は「-・腹」と表記。また、打撃投げや特殊行動など、避け対象にならない技には「-」と表記。なお、連係技は始動技を出す前の足位置が基準となり、背後攻撃は相手に近い方の足側が背中、遠い方の足側が腹として表記している（背中と腹の見た目的には逆）。

⑫備考
その技に関する補足事項。

ジャン紅條

Jean Kujo

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
前拳	Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
前拳	➡Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
紅二連	ⓅⓅ	上	10	-	-	-6	-3	+2	-	背・腹	
鈎突き	ⓅⓅⓅ	上	10	-	-	-8	-1	+4	-	※1	タメ可、※出始めのみ半回転(腹側避け)
鈎中突き	ⓅⓅⓅ(タメ)	中	25	-	-	+2	ダウン	ダウン	-	一・腹	
欺心下蹴撃	ⓅⓅⓅ(タメ中)Ⓚ	下	21	-	-	-8	+2	+6	-	一・腹	
弐心掛け蹴り	ⓅⓅⓀ	上	20	-	-	-5	ダウン	ダウン	-	背・腹	
弐心下蹴撃	ⓅⓅⓀ	下	18	-	-	-15	-3	+2	-	背・一	
脾臓揺らし	ⓅⓅ	中	16	-	-	-8	-2	+5	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
前拳～上段回し蹴り	ⓅⓀ	上	20	-	-	-4	+4	ダウン	-	背・一	タメ可
紅條式首蹴り	ⓅⓀ(タメ)	中	30	-	-	+2	+6	ダウン	-	背・腹	キャンセル可、酔い覚まし1
欺心下薙ぎ手刀	ⓅⓀ(タメ中)Ⓟ	下	18	-	-	-6	-2	+4	-	背・一	
虚心紅裏拳	ⓅⓀⓅ	上	16(最大タメ時26)	-	-	-6【よろけ】	+1【特殊頭崩れ】	+5【特殊頭崩れ】	-	背・一	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、酔い覚まし1
欺心紅裏蹴	ⓅⓀⓅ(タメ中)Ⓚ	中	22	-	-	-4	+2	+8	-	背・腹	
横猿臂	Ⓟ	中	17	14	2	-4	±0	+7	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
横猿臂～内手刀	ⓅⓅ	上	13	-	-	-4	-1	+6	-	背・腹	
凱旋紅蹴撃	ⓅⓅⓀ	上	23	-	-	-6	ダウン	ダウン	-	一・一	
逆正拳突き	Ⓟ	中	20	15	2	-8	+18	+28	41	背・腹	ヒット時はガードのみ可能な有利、酔い覚まし1
手刀切り	Ⓟ	上	17	16	2	-4	+4	+8	43	一・腹	2発目最速キャンセル時はG-17、H-11、CH-7※2、酔い覚まし1
沈身正中拳	ⓅⓅ	中	20(最大タメ時30)	-	-	-6【よろけ】	+1【腹崩れ】	+5【腹崩れ】	-	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、タメ時キャンセル可、最大タメ時酔い覚まし1
欺心横蹴撃	ⓅⓅ(タメ中)Ⓚ	上	25	-	-	-4	+6	+12	-	一・一	ヒット時横向かせ
掛け打ち	Ⓟ	上	20	14	2	-4	+2	+8	38	背・腹	
掛け打ち～前蹴り上げ	ⓅⓀ	中	24	-	-	-8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
下前拳	Ⓟ	特殊下	9	12	1	-5	+4	+7	33	背・腹	
下突き	Ⓟ	中	18	15	3	-6	-1	+5	41	背・腹	
追い下突き	ⓅⓅ	中	20	-	-	-8	-1	+4	-	背・腹	
縦猿臂	Ⓟ	中	18	15	2	-6	-1	+4	41	背・腹	
縦猿臂～転回膝蹴り	ⓅⓀ	中	22	-	-	-7	+2	+8	-	背・腹	タメ可
虚心紅烈撒蹴	ⓅⓀ(タメ)	上・ガード不能	27	-	-	ガード不能	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし2
欺心紅烈鋭手	ⓅⓀ(タメ中)Ⓟ	上	18	-	-	-2	+5	+10	-	一・一	酔い覚まし1
前蹴り	Ⓚ	中	17(最大タメ時25)	17【37】	2【3】	-6【よろけ】	±0【吹き飛び崩れ】	+8【吹き飛び崩れ】	44【61】	背・腹	タメ可、しゃがみヒット時よろけ
欺心裏鋭手	Ⓚ(タメ中)Ⓟ	上	18	-	-	-2	+5	+10	-	一・一	酔い覚まし1
前蹴り～稲光	ⓀⓅ	上	14	-	-	-6	-1	+5	-	背・腹	
前蹴り～稲妻突き	ⓀⓅⓅ	中	18(最大タメ時26)	-	-	-13【+2】	+3【+7】	+8【+13】	-	背・腹	タメ可、最大タメ時酔い覚まし2
欺心紅月下蹴	ⓀⓅⓅ(タメ中)Ⓚ	下	21	-	-	-8	+2	+6	-	背・一	
山崩し	Ⓚ	中	25	17	3	-15	ダウン	ダウン	54	背・腹	
中段後ろ回し蹴り	Ⓚ	中	25(最大タメ時32)	19【39】	3【3】	-8【よろけ】	ダウン【特殊腹崩れ】	ダウン【特殊腹崩れ】	51【61】	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、最大タメ時酔い覚まし1
中段後ろ回し蹴り～欺心裏鋭手	Ⓚ(タメ中)Ⓟ	上	18	-	-	-2	+5	+10	-	一・一	酔い覚まし1
膝蹴り	Ⓚ	中	16	15	2	-5	±0	+5	40	背・腹	
紅染手	ⓀⓅ	上	20	-	-	-8	ダウン	ダウン	-	背・腹	タメ可、酔い覚まし1
紅染突き	ⓀⓅ(タメ)	中	25	40	-	+2	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし2
欺心紅月下蹴	ⓀⓅ(タメ中)Ⓚ	下	21	-	-	-8	+2	+6	-	背・一	
紅陽蹴	ⓀⓀ	上	14	-	-	-4	-1	+6	-	背・腹	
紅陽月突	ⓀⓀⓅ	中	18	-	-	-13	+3	特殊腹崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
紅陽月牙蹴	ⓀⓀⓀ	下	16	-	-	-15	-3	+3	-	背・一	
下段回し蹴り	Ⓚ	下	14	18	2	-8	-3	+4	46	背・一	
下段～上段回し蹴り	ⓀⓀ	上	16	-	-	-5	ダウン	ダウン	-	背・腹	
中段回し蹴り	Ⓚ	中	22(最大タメ時24)	16【42】	3	-6【+2】	±0【よろけ】	+8【よろけ】	46【65】	背・腹	タメ可、しゃがみヒット時よろけ
紅烈鋭手	Ⓚ(タメ中)Ⓟ	上	18	-	-	-2	+5	+10	-	一・一	酔い覚まし1
中段～上段回し蹴り	ⓀⓀ	上	20	-	-	-8	ダウン	ダウン	-	一・腹	
中段回し蹴り～紅蓮華	Ⓚ(タメ中)Ⓚ	中	18	-	-	-4	+1	腹崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
屈み下段回し蹴り	⬇orⓀ	下	12	15	2	-15	-6	±0	50	背・腹	
掛け蹴り	Ⓚ	上	18	16	4	-4	+2	+8	46	背・一	
追い下突き	ⓀⓅ	中	16	-	-	-4	+3	+7	-	背・腹	タメ可、しゃがみヒット時よろけ
紅陰玄翁落とし	ⓀⓅ(タメ)	中	26	44	-	+3	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
欺心後蹴撃	ⓀⓅ(タメ中)Ⓚ	上	25	-	-	-4	+6	+12	-	一・一	ヒット時横向かせ
半月二連突き	Ⓟ+Ⓚ	上上	17、20	13	4	-5	ダウン	ダウン	61	背・腹	酔い覚まし1、1
貫手刺し	Ⓟ+Ⓚ	中	25	21	2	-13	腹崩れ	腹崩れ	55	背・腹	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
両手突き	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	中	30	15	3	-13	ダウン	ダウン	50	背・腹	
追い肘	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	22	21	3	-3	+5	腹崩れ	46	背・腹	
猿臂紅奈落	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	中	21	21	3	-8	たたき付け	たたき付け	49	背・腹	
追い正拳突き	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	中	25	36	2	-13	+20	吹き飛び崩れ	69	背・腹	対上中段Ⓟ、肘さばき、さばき有効フレーム1～14、ヒット時はガードのみ可能な有利、酔い覚まし1
上げ突き	⬁Ⓟ+Ⓚ	中	24	19	3	-8	たたき付け	たたき付け	49	背・腹	
[illegible]	⬀Ⓟ+Ⓚ	中	28	29	3	-4	特殊足崩れ	特殊足崩れ	56	背・腹	酔い覚まし1
上段後ろ回し蹴り	Ⓚ+Ⓖ	上	24	22	2	-5	+5	+10	53	―・―	ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
煌昂蹴り	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	23	22	3	-6	特殊頭崩れ	特殊頭崩れ	54	背・―	タメ可、酔い覚まし1
紅蓮炎獄蹴り	⇨Ⓚ+Ⓖ(タメ)	中	30	42	3	よろけ	特殊側面崩れ	特殊側面崩れ	67	背・―	上段ガード外し、酔い覚まし2
欺心紅烈鋭手	⇨Ⓚ+Ⓖ(タメ中)Ⓟ	上	18	-	-	-2	+5	+10	-	―・―	酔い覚まし1
鳳凰紅涙落とし	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	22	30	4	-4	+2	+8	54	背・腹	硬化カウンターヒット時+4
鳳凰紅翼打ち	⇦Ⓚ+ⒼⓅ	中	16	-	-	-6	-1	+6	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
鳳凰炎嘴突き	⇦Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	18	-	-	-8	+3	+10	-	背・腹	酔い覚まし1
胴回し回転蹴り	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	23	4	-3	尻もち	尻もち	52	背・腹	18～空中判定、硬直の最後8フレームはしゃがみ状態
蓮華刈摘み	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	24	24	-	-18	-3	ダウン	66	―・―	
多段首蹴り	⬁Ⓚ+Ⓖ	中	24	23	3	+1	+5	ダウン	46	背・腹	キャンセル可、酔い覚まし1
欺心蓮華刈摘み	⬃Ⓚ+ⒼⒼⓀ	下	22	57	-	-15	ダウン	ダウン	86	―・―	
脚折	⬀Ⓚ+Ⓖ	下	20	21	2	-15	-3	+4	60	背・―	
紅雲二段膝蹴り	⬃Ⓚ+Ⓖ	中中	15、15	14	3	-14	ダウン	ダウン	56	背・腹	
円心鈎突き	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	-15	+2	+5	59	背・腹	
飛び足刀蹴り	(走り中)➡Ⓚ	特殊上	33	26	4	よろけ	ダウン	ダウン	61	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし2
七曜転錬撃(しちようてんれんげき)											
月紅衝拳	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	15	24	2	よろけ	-5	+1	53	背・腹	上段ガード外し
火蓮頭蹴	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ(ガード時)Ⓚ	打撃投げ	10	-	-	-	-3	-	-	-	
水虎撃槌	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ(ガード時)ⓀⓅ	投げコンボ	6	-	-	-	-6	-	-	-	
木偶打拳	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ(ガード時)ⓀⓅⓅ	投げコンボ	6	-	-	-	-5	-	-	-	
金剛破砕	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ(ガード時)ⓀⓅⓅⓀ	投げコンボ	12	-	-	-	-7	-	-	-	
土礫拝我	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ(ガード時)ⓀⓅⓅⓀⓅ	投げコンボ	8	-	-	-	-1	-	-	-	
[illegible]	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ(ガード時)ⓀⓅⓅⓀⓅ(ヒット時)Ⓚ	投げコンボ	15	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
緋桜乱咲き(ひざくらみだれざき)											
木之花咲耶	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ	中	18	19	3	-8	-2	+4	47	背・腹	
[illegible]	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓚ	打撃投げ	12	-	-	-	-6	-	-	-	
桜綻	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓚ⇨Ⓟ	投げコンボ	15	-	-	-	-4	-	-	-	
桜吹雪	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓚ	投げコンボ	20	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
ジャンプ攻撃											
跳猿臂打ち	(上方向)Ⓟ	中	25	44	-	-8	ダウン	ダウン	72	背・腹	
跳前拳	(空中)Ⓟ	中	25	52	-	-8	ダウン	ダウン	80	背・腹	
跳踵落とし	[illegible]or⬂Ⓚ	中	25	38	-	-6	ダウン	ダウン	65	背・腹	
跳前蹴り	(空中)Ⓚ	中	25	38	-	-8	ダウン	ダウン	61	背・腹	
跳び中蹴り	(着地際)Ⓚ	中	20	47	-	-6	+4	ダウン	73	背・腹	
背後攻撃											
振り向き手刀	(敵背後)Ⓟ	上	10	10	2	-2	+2	+6	30	背・腹	Ⓟからの技につながる
背面足刀蹴り	(敵背後)Ⓚ	中	24	19	2	-4	+4	+7	45	背・腹	
背面脛蹴り	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	15	3	-17	ダウン	ダウン	52	背・―	
壁技											
三角跳び蹴り	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	35	-	よろけ	頭崩れ	頭崩れ	55	―・―	上段ガード外し、酔い覚まし1
ダウン攻撃											
手刀打ち	(敵ダウン中)⬁Ⓟ	ダウン攻撃	12(最大タメ時22)	-	-	-	-	-	-	-	タメ可
朱雀翼宿	(敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	25	-	-	-	-	-	-	-	
投げ技											
雷閃踵落とし	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
足刈倒し～落槌	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
引き車二段打ち	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
[illegible]	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
転懐烈紅手	⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
[illegible]	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
鬼神破弾蹴	(敵壁背後)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし2
後電光三段撃	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
三日月手刀～膝蹴り	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
咎人裁き	(敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	-	-	-	-	-	
さばき技											
払い受け	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	さばき	-	1	13	-	+7～+19	-	46	-	対上・中Ⓟ、肘さばき
払い受け～逆正拳突き	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(さばき成功時)Ⓟ	中	20	-	-	-	腹崩れ	-	-	-	酔い覚まし1
纏い受け	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	さばき	-	1	16	-	+4～+46	-	49	-	対下Ⓟ、Ⓚさばき、さばき成功時は対下Ⓟが+4～+19、対下Ⓚが+31～+46
纏い受け～逆正拳突き	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(さばき成功時)Ⓟ	中	20	-	-	-	腹崩れ	-	-	-	酔い覚まし1

ジャッキー・ブライアント
Jacky Bryant

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
ストレートリード	Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	10	-	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	10	-	-	-6	-3	+2	-	背・腹	
ジャブダブルストレート	ⓅⓅⓅ	特殊上	20	-	-	-6	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
ダブルパンチミドルスマッシュ	ⓅⓅⓅ	中	17	-	-	-5	-3	+7	-	背・腹	
コンボスマッシュバックナックル	ⓅⓅⓅⓅ	上	12	-	-	-6【-6】	-4【-4】	+4【+3】	-	背・腹	orⓅ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
リブクラッシュ	ⓅⓅⓅⓅⓅ	中	18	-	-	-16	-2	+4	-	背・ー	しゃがみヒット時よろけ、酔い覚まし1
コンボスマッシュバックナックルスピン	ⓅⓅⓅⓅⓀ	上	20	-	-	-9[+2]	+3[+9]	+8[+14]	-	ー・ー	でスライドシャッフルへ
コンボスマッシュバックナックルロー	ⓅⓅⓅⓅⓀ	下	14	-	-	-15	-2	+4	-	背・ー	
コンボスマッシュソード	ⓅⓅⓅⓀ	上	18	-	-	-16	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅⓅ	上	18	-	-	-8【±0】	-8【±0】	ダウン	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、orⓅ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ、酔い覚まし1
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅⓅⓀ	上	25	-	-	+3	ダウン	ダウン	-	ー・ー	振り向き状態へ
ダブルパンチスラッシュキック	ⓅⓅⓀ	上	20	-	-	-10[+4]	±0[+7]	+3[+10]	-	ー・ー	でスライドシャッフルへ
パンチハイキック	ⓅⓀ	上	20	-	-	-4	+4	ダウン	-	背・ー	キャンセル可
パンチサイドキック	ⓅⓀ	中	16	-	-	-6	-1	+5	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
ミドルスマッシュ	Ⓟ	中	17	14	2	-5	-3	+7	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
ミドルスマッシュバックナックル	ⓅⓅ	上	12	-	-	-6【-6】	-4【-4】	+4【+3】	-	背・腹	orⓅ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
リブクラッシュ	ⓅⓅⓅ	中	18	-	-	-16	-2	+4	-	背・ー	しゃがみヒット時よろけ、酔い覚まし1
ミドルバックナックルスピン	ⓅⓅⓀ	上	20	-	-	-9[+2]	+3[+9]	+8[+14]	-	ー・ー	でスライドシャッフルへ
ロースラッシュ	ⓅⓅⓀ	下	14	-	-	-15	-2	+4	-	背・ー	
ミドルスマッシュソード	ⓅⓀ	上	18	-	-	-16	ダウン	ダウン	-	背・腹	
スピニングバックナックル	Ⓟ	上	18	16	2	-1【-5】	+4【±0】	+6【+2】	35	ー・腹	orⓅ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
ダブルバックナックル	ⓅⓅ	特殊上	22	-	-	-2	ダウン	頭崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
スピニングスラントバックナックル	ⓅⓅ	下	15	-	-	-4	+1	+6	-	背・ー	
スピニングアームキック	ⓅⓀ	特殊上	25	-	-	+3	ダウン	ダウン	-	ー・ー	振り向き状態へ
スピニングバックナックルロースラッシュ	ⓅⓀ	下	18	-	-	-15	-2	+4	-	ー・腹	
サイドフックターン	Ⓟ	上	14	12	2	-3	+1	+5	30	背・ー	振り向き状態へ
スクワットストレート	Ⓟ	特殊下	9	12	1	-5	+4	+7	33	背・腹	
スマッシュアッパー	⬇Ⓟ	中	18	15	3	-6	+3	たたき付け	43	背・腹	
スマッシュストレート	Ⓟ	上	16	14	1	-3	+1	+5	35	背・腹	
スマッシュストレートフック	ⓅⓅ	上	10	-	-	-6	-6	±0	-	背・腹	
ライトニングバックナックル	ⓅⓅⓅ	上	20	-	-	-6	ダウン	ダウン	-	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続技、酔い覚まし1
スマッシュバックナックル	ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	21(最大タメ時40)	-	-	-13【よろけ】	+3【腹崩れ】	+8【腹崩れ】	-	背・ー	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、【】内のヒット効果は最大タメのもの
スラントバックナックル	Ⓟ	下	16	20	3	-10	-5	+4	50	ー・腹	
レイジキック	ⓅⓀ	上	17	-	-	-13	ダウン	ダウン	-	ー・腹	酔い覚まし1
スマッシュキック	Ⓚ	上	20	15	2	-6	+1	+5	38	背・ー	キャンセル可
グレイブブロー	ⓀⓅ	中	10	-	-	-8	-2	+4	-	背・腹	
トライアルナックル	ⓀⓅⓅ	特殊上	8	-	-	-4	+2	+8	-	背・腹	
[illegible]ンデューリーバックナックル	ⓀⓅⓅⓅ	上	10	-	-	-6	+4	+10	-	背・ー	
ポールトゥーフィニッシュ	ⓀⓅⓅⓅⓀ	上	18	-	-	-8	ダウン	ダウン	-	ー・ー	酔い覚まし1
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	中	18	-	-	-16	+1	+6	-	背・ー	
フォワードキック	➡Ⓚ	上	20	16	2	-8	-4	+2	41	背・ー	キャンセル可
フラッシュソードキック	➡ⓀⒼ	上	20	16	2	+4	+8	+14	29	背・ー	
ハイアンクルアッパーキック	Ⓚ	中	25	17	4	-15	ダウン	ダウン	54	背・腹	
ダッシュハンマーキック	Ⓚ	中	25	15	4	-8	ダウン	ダウン	44	背・腹	
スタンディングニーキック	Ⓚ	中	16	15	3	-5	+3	+4	40	背・腹	
スタンディングニーキックコンボ	ⓀⓀ	上	12	-	-	-8	-4	ダウン	-	背・ー	
スタンディングニーキックコンボ スネーク	ⓀⓀⓀ	中	14	-	-	-8	-2	+4	-	背・腹	
スタンディングニーキックコンボ ハイギア	ⓀⓀⓀⓀ	上	18	-	-	-5	ダウン	ダウン	-	ー・ー	酔い覚まし1
スピニングキックターン	Ⓚ	上	21	15	6	-6	+5	+10	46	ー・ー	振り向き状態へ
スマッシュローキック	Ⓚ	下	12	17	2	-14	-4	±0	50	背・腹	
フェイクエルボー	ⓀⓅ	中	19	30	2	-2	+3	+6	52	背・腹	Ⓚが出る前に入力、表内の数値はⓀの動作開始からのもの
フェイクエルボーバックナックル	ⓀⓅⓅ	特殊上	21	-	-	-8	ダウン	頭崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
ミドルキック	Ⓚ	中	21	16	2	-6	±0	+6	45	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
ミドルキック～ジャブ	ⓀⓅ	上	8	-	-	-3【-1】	-2【±0】	+3【+5】	-	背・腹	orⓅ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
スピンキックコンビネーション	ⓀⓅⓀ	上	20	-	-	-9[+7]	+1[+12]	+6[+17]	-	ー・ー	でスライドシャッフルへ
ミドルキック～ジャブ～ローキック	ⓀⓅⓀ	下	15	-	-	-15	-10	-4	-	背・腹	
ミドルキック～ジャブ～ロー・ハイキック	ⓀⓅⓀⓀ	上	15	-	-	-13	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
ローキック	⬇orⓀ	下	12	16	1	-15	-6	±0	50	背・腹	
ダブルドラゴン	Ⓚ	中、上	18、15	14	2	-15	ダウン	ダウン	65	背・腹	14フレーム目から空中判定、酔い覚まし0、1
サマーソルトキック	Ⓚ	中	32	14	2	-31	ダウン	ダウン	71	背・腹	12フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	3	-10	よろけ	ダウン	48	背・腹	硬化カウンターヒット時ダウン、酔い覚まし1
ビート&バックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	上	12	-	-	-6	+3	+7	-	ー・腹	
ビートスピンキック	Ⓟ+ⓀⓀ	特殊上	25	-	-	-9[+2]	+1[+10]	+4[+13]	-	ー・ー	でスライドシャッフルへ
チョッピングレフト	Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	3	-8[-1]【-2】	-1[+6]【+5】	+4[+11]【+10】	45	背・腹	でスライドシャッフルへ、orⓅ+Ⓚ+Ⓖでサイトスライドシャッフルへ、酔い覚まし1
チョッピングレフトコンボ	Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	-	-	-13	±0	たたき付け	-	背・腹	
[illegible]ストライドバックナックル	Ⓟ+Ⓚ	上	21	19	3	-6	特殊頭崩れ	特殊頭崩れ	46	背・ー	酔い覚まし1

Jacky Bryant DATA LIST

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
ビルジー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	16	14	2	-2	+12	+17	38	背・腹	酔い覚まし1
ライトニングキック1	⇘Ⓟ+Ⓚ	特殊中	10	12	2	-16	-13	-9	40	背・腹	
ライトニングキック2	⇘Ⓟ+ⓀⓀ	中	8	-	-	-12	-11	-7	-	背・腹	
ライトニングキック3	⇘Ⓟ+ⓀⓀⓀ	中	8	-	-	-13	-10	-7	-	背・腹	
ライトニングキック4	⇘Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ	上	10	-	-	-15	-11	-8	-	背・腹	
ライトニングキック5	⇘Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上	30	-	-	-19	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ボディブロー	⇖Ⓟ+Ⓚ	中	18	18	2	-8	-2	+2	47	背・腹	
レイジオブドラゴン	⇖Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	35	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
ドラゴンコンビネーション1	⇗Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	2	-6	±0	+8	42	背・腹	
ドラゴンコンビネーション2	⇗Ⓟ+ⓀⓅ	中	13	-	-	-5[-6]	-2[-5]	+4[+2]	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
ドラゴンコンビネーション3	⇗Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	18	-	-	-15	-2	特殊腹崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
ドラゴンコンビネーションアナザー&フィニッシュ	⇗Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上	20	-	-	-6	ダウン	ダウン	-	ー・腹	
ドラゴンコンビネーションアナザー1	⇗Ⓟ+ⓀⓀ	上	22	-	-	-8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上	21	23	5	-8[±0]	+6[+9]	+9[+12]	55	ー・ー	ヒット時横向かせ、⇦でスライドシャッフルへ
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+ⒼⓀ	下	20	-	-	-18	ダウン	ダウン	-	ー・ー	
グローインキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	23	17	3	-8	+1	急所崩れ	45	背・腹	
ステップインミドルキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	20	3	-6	+4	+8	51	背・腹	⇦で振り向き状態へ、酔い覚まし1
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	20	20	5	-9	たたき付け	たたき付け	49	背・腹	
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	17	-	-15	ダウン	ダウン	53	ー・ー	
ロウワーレッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	23	3	-15	-2	足崩れ	53	背・腹	
ヘッドフックキック	⇖Ⓚ+Ⓖ	上	26	15	4	-8	ダウン	ダウン	50	背・ー	酔い覚まし1
ジャンピングソバット	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	30	30	4	±0	ダウン	ダウン	56	ー・腹	
スイッチステップ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	20	-	
スイッチスピンキック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	25	41	5	+4[+1]	+9[+6]	+12[+9]	65	背・ー	ヒット時横向かせ、⇦でスライドシャッフルへ
パリアキック	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	-15	+2	+5	59	背・腹	
ファイヤーダーツ	(走り中)➡Ⓚ	特殊上	33	18	6	+4	ダウン	ダウン	51	背・腹	酔い覚まし2
スライドシャッフル中の技											
スライドシャッフル	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他、特殊行動	-	-	-	-	-	-	-	-	
フラッシュバックナックル	スライドシャッフル中Ⓟ	上	15	14	2	-3	たたき付け	たたき付け	43	背・腹	酔い覚まし1
ステップインソード	スライドシャッフル中Ⓚ	中	26	24	4	-8(+4)	尻もち	尻もち	60(48)	背・腹	キャンセル可、( )内の数値は発生直後にキャンセルしたときのもの
ステップインロークラッシュ	スライドシャッフル中⇩Ⓚ	下	16	24	2	-15[-18]	-11[-14]	-5[-8]	55	背・腹	⇦でスライドシャッフルへ
ステップインロー・スラッシュハイ	スライドシャッフル中⇩ⓀⓀ	上	16	-	-	-13	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
ドラゴンバックナックル	スライドシャッフル中Ⓟ+Ⓚ	中	21	20	2	-4	+5	+8	49	背・腹	酔い覚まし1
ダッキング	スライドシャッフル中⇖⇖	その他、特殊行動	-	-	-	-	-	-	-	-	
ダッキング～ヘビィボディ	スライドシャッフル中⇖⇖Ⓟ	中	16	16	2	-5	腹崩れ	腹崩れ	38	背・腹	酔い覚まし1
ダッキング～トーキック	スライドシャッフル中⇖⇖Ⓚ	中	22	16	3	-6	-1	+4	45	背・腹	
トーキックサマーソルトキック	スライドシャッフル中⇖⇖Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	38	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
ダッキング～ファイヤーダーツ	スライドシャッフル中⇖⇖Ⓚ+Ⓖ	特殊上	33	18	6	+4	ダウン	ダウン	51	背・腹	酔い覚まし2
サイドスライドシャッフル中の技											
サイドスライドシャッフル	⇦Ⓟなどの各種裏拳から⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで派生	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
スピアエルボー	サイドスライドシャッフル中Ⓟ	中	19	18	2	-7	-2	+3	45	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
エルボーバックナックル	サイドスライドシャッフル中ⓅⓅ	特殊上	18	-	-	-8	ダウン	ダウン	-	-	酔い覚まし1
ジャンプ攻撃											
エルボー	(上方向)Ⓟ	中	25	46	-	-10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	25	51	-	-10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップフックキック	⇧or(空中)Ⓚ	中	25	34	-	-7	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップヒールキック	(着地際)Ⓚ	中	20	44	-	-6	+4	ダウン	-	背・腹	
背後攻撃											
ターンナックル	(敵背後)Ⓟ	上	10	10	1	-3	-1	+6	29	背・ー	Ⓟからの技につながる
ターンスラントバックナックル	(敵背後)⇩Ⓟ	下	14	20	2	-6	-1	+4	46	背・ー	
レイジキック	(敵背後)⇩ⓅⓀ	上	17	-	-	-13	ダウン	ダウン	-	背・ー	酔い覚まし1
ターンキック	(敵背後)Ⓚ	上	26	14	4	-9[-2]	尻もち	尻もち	50	ー・ー	⇦でスライドシャッフルへ
ターンロースピンキック	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	17	3	-15	ダウン	ダウン	52	ー・腹	
ブラインドバックナックル	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	25	20	2	-6	特殊腹崩れ	特殊腹崩れ	51	ー・腹	酔い覚まし2
スライドシャッフル	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他、特殊行動	-	-	-	-	-	-	-	-	スライドシャッフルへ
壁技											
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	42	-	よろけ	ダウン	ダウン	72	ー・ー	上段ガード外し
ウォールバックロール	(壁正面)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ダウン攻撃											
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇨Ⓚ	ダウン攻撃	13	-	-	-	-	-	-	-	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
投げ技											
フェイススマッシュキック	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ワンインチブロー	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
ワンインチブロー～スイッチバックブローコンボ	⇨Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	上段投げ	25	-	-	-	+4	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ドラゴンフィスト	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
トラッピング～ワンインチブロー	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
ドラゴンスナップ	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	42	-	-	-3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
サディスティックハンギングニー	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55(壁ヒット時45)	-	-	-3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ45、投げ抜け時側面を取られる
ウォールフェイスクラッシュ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	D	ダウン	-	-	-	投げ抜け時ジャッキーがダウン状態に
ネックスラッシング	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
ネックスラッシング	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
フェイスクラッシャー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	
当て身技											
パクサオナックル	レバーニュートラル時(対・上中Ⓟ)	当て身	25	-	-	-	-	-	-	-	ヒット時にダウンしない上・中Ⓟのみ当て身可能

パイ・チェン

Pai Chan

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	崩れ方向	備考
冲拳	Ⓟ	上	9	11	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
冲拳	➡Ⓟ	上	9	11	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む
掌	ⓅⓅ	上	9	-	-	-6	-3	±0	-	背・腹	
撃掌	ⓅⓅⓅ	上	9	-	-	-8	-8	-2	-	背・腹	
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	上	30	-	-	-14	ダウン	ダウン	-	ー・ー	酔い覚まし1
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅⓀ	下	25	-	-	-21	ダウン	ダウン	-	ー・ー	
連環背転脚	ⓅⓅⓅ or Ⓚ	特殊中	20	-	-	-21	-8	-1	-	背・腹	しゃがみガード時-8
連環遠撃	ⓅⓅⓅ	特殊上	12	-	-	-1	+2	+7	-	背・腹	振り向き状態へ
連環後旋腿	ⓅⓅⓅⓀ	上	21	-	-	-9	-2	+5	-	ー・ー	
連環燕子乱撃	ⓅⓅⓅⓀⓀ	下	25	-	-	-17	ダウン	ダウン	-	ー・ー	
連拳蹬脚	ⓅⓅⓀ	特殊中	10	-	-	-12	-8	-8	-	背・腹	
連拳蹬起脚	ⓅⓅⓀⓀ	中	20	-	-	-14	ダウン	ダウン	-	背・腹	
連拳腿	ⓅⓀ	上	20	-	-	-6【+2】	-1【+7】	ダウン	-	背・ー	で仆腿へ
中拳	Ⓟ	中	16	14	2	-4	+3	+7	36	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
子双掌	Ⓟ	中	16	14	3	-8	-1	+3	43	背・腹	
燕弾腿	ⓅⓀ	上	18	-	-	-16	ダウン	ダウン	-	背・腹	
歩中天掌	Ⓟ	上	12	13	3	+1	+3	+5	34	背・腹	
天双撞	ⓅⓅ	中	21	-	-	-6	+4	+8	-	背・腹	振り向き状態へ、酔い覚まし1
青双掌壁	Ⓟ	中	25	25	4	+4	+7	+10	48	背・腹	
身遠撃	Ⓟ	上	14	14	2	-2	+3	+7	33	背・ー	振り向き状態へ
中拳	Ⓟ	特殊下	9	12	1	-5	+4	+7	33	背・腹	
青雷撃拳	⬇Ⓟ	中	18	17	4	-5	+4	+7	42	背・腹	
下捶	Ⓟ	下	12	21	2	-9【-11】	-8【-10】	+3【+1】	46	背・腹	で仆腿へ
下連捶	ⓅⓅ	上	8	-	-	-4	-2	+4	-	背・腹	ⓅⓅからの技につながる
下連捶掌	ⓅⓅⓅ	中	25	-	-	-13	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	酔い覚まし1
下旋風脚	ⓅⓀ	特殊上(最大タメ時中)	20(最大タメ時38)	-	-	-13(よろけ)	ダウン	ダウン	-	ー・ー(背・ー)	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、最大タメ時酔い覚まし2
下旋風脚～翻身	ⓅⓀ(タメ中)Ⓖ	その他特殊行動	-	-	-	-	-	-	-	背・ー	
下旋風脚～背身	ⓅⓀ(タメ中)	その他特殊行動	-	-	-	-	-	-	-	背・ー	振り向き状態へ
下旋風脚～縮身	ⓅⓀ(タメ中)	その他特殊行動	-	-	-	-	-	-	-	背・ー	
圏捶	Ⓟ	上	16	22	1	-12	ダウン	ダウン	52	背・腹	酔い覚まし2
旋腿	Ⓚ	上	20	14	3	-9	ダウン	ダウン	46	背・腹	
燕脚	ⓀⓀ	中	14	-	-	-13	±0	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
弾腿	(立ち途中)Ⓚ	中	30	15	5	-6	ダウン	ダウン	43	背・腹	
膝	Ⓚ	中	16	16	3	-5	-1	+6	43	背・腹	
膝穿掌	ⓀⓅ	上	9	-	-	-7	-4	+2	-	背・腹	
燕後旋	ⓀⓅⓀ	上	30	-	-	-14	ダウン	ダウン	-	ー・ー	酔い覚まし1
燕前掃	ⓀⓅⓀ	下	25	-	-	-21	ダウン	ダウン	-	ー・ー	
燕背転	ⓀⓅ or Ⓚ	特殊中	20	-	-	-21	-8	-1	-	背・腹	しゃがみガード時-8
脚	Ⓚ	上	20	17	2	-8	よろけ	よろけ	48	背・腹	
連環串撃	ⓀⓅ	中	16	-	-	-13	+2	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
青擺脚	Ⓚ	中	19	17	6	-6【-3】	-2【+1】	+1【+4】	45	背・ー	で仆腿へ
青蹬脚	Ⓚ	中	15	18	4	-8	-7	+3	45	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
青蹬起脚	ⓀⓀ	中	22	-	-	-9	ダウン	ダウン	-	背・腹	
旋風	Ⓚ	上	21	15	4	-5	+2	+6	40	背・ー	振り向き状態へ、9フレーム目から空中判定
空後擺脚	ⓀⓀ	特殊上	16	-	-	-4	+5	+8	-	背・ー	ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
腿	Ⓚ	下	10	14	1	-15	-6	-2	46	背・腹	
下旋腿	ⓀⓀ	上	19	-	-	-8	ダウン	ダウン	-	ー・ー	初段硬化カウンターヒット時連続技
中腿	Ⓚ	中	21	16	2	-6	±0	+8	43	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
脚冲掌	ⓀⓅ	上	8	-	-	-3	-1	+6	-	背・腹	
連環双花掌	ⓀⓅⓅ	中	18	-	-	-13	+1	+7	-	背・腹	酔い覚まし1
燕串脚	Ⓚ	中	16	14	2	-5	+1	+6	36	背・腹	13フレーム目から空中判定
燕烈脚	ⓀⓀ	中	20	-	-	-19	ダウン	ダウン	-	背・腹	
転脚	Ⓚ	中	25	16	2	-13	ダウン	ダウン	56	背・腹	
青架串壁	Ⓟ+Ⓚ	中	18	19	3	+1	+5	+13	43	背・腹	酔い覚まし1
燕転身掌	(立ち途中)Ⓟ+Ⓚ	中	21	16	5	-6	+4	よろけ	42	背・腹	振り向き状態へ
掌	Ⓟ+Ⓚ	中	15	15	2	-6	-2	+5	41	背・腹	
連環馬歩冲拳	Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	-	-	-9	-1	+5	-	背・腹	
歩蒼下捶	Ⓟ+Ⓚ	下	20	29	2	-5【+4】	+1【+6】	足崩れ	57	背・腹	で仆腿へ、キャンセル可、8フレーム目から空中判定
転身横衝掌	Ⓟ+Ⓚ	中	23	23	3	-8	特殊腹崩れ	特殊腹崩れ	56	背・腹	
身靠	Ⓟ+Ⓚ	中	25	17	3	-7	ダウン	ダウン	50	背・腹	
青掛腿	or Ⓟ+Ⓚ	下	10(ヒット時+20)	20	14	-40	-	-	72	背・腹	成功避け中の相手にヒットする、ヒット時は投げにシフト、パイの腹側に出したときは1フレーム硬直が伸びる
青虎双破	⬇Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	4	-8	+4	ダウン	44	背・腹	
按掌	Ⓟ+Ⓚ	特殊中	20	12	2	-6	+2	ダウン	42	背・腹	しゃがみガード時-2、酔い覚まし1
青旋風脚	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	25	21	5	-5	+4	+9	49	ー・ー	振り向き状態へ、ヒット時横向かせ、酔い覚まし1、13フレーム目から空中判定
舞連脚	Ⓚ+Ⓖ	中中	15、10	23	2	-6	ダウン	ダウン	57	背・腹	
青騰空擺脚	Ⓚ+Ⓖ	中中	20、12	20	5	-5	+4	-	54	背・腹	振り向き状態へ
蝶脚	Ⓚ+Ⓖ	上	30	20	6	-7	ダウン	ダウン	53	ー・ー	酔い覚まし2
脚	Ⓚ+Ⓖ	中	20	22	3	+4	特殊足崩れ	特殊足崩れ	47	背・腹	酔い覚まし1
腿	Ⓚ+Ⓖ	下	18	24	3	-15	+2	特殊足崩れ	60	背・腹	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]尾脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	22	17	4	-15	たたき付け	たたき付け	54	背・腹	
翻身掃脚	⬊Ⓚ+Ⓖ	下	21	20	-	-18	-6	ダウン	61	ー・ー	
燕青背刃脚	⬋Ⓚ+Ⓖ	中	22	16	7	-23	-9	尻もち	59	背・腹	
[illegible]進架撑掌	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	-15	+2	+5	59	背・腹	
翻身跳端脚	(走り中)➡Ⓚ	上(ガード不能)	30	33	7	ガード不能	ダウン	ダウン	64	背・腹	
仆腿中の技											
仆腿～冲拳	仆腿中Ⓟ	中	12	17	3	-3	+2	+4	34	背・腹	
仆腿～雷撃掌	仆腿中ⓅⓅ	上	9	-	-	-8	-8	-2	-	背・腹	ⓅⓅⓅからの技につながる
仆腿～後掃腿	仆腿中Ⓚ	下	23	22	-	-17	ダウン	ダウン	60	ー・ー	
仆腿～後掃双衝撃	仆腿中ⓀⓅ	中	30	-	-	+2	ダウン	ダウン	-	背・腹	対上・中Ⓟ、Ⓚ、肘、ミドル、ヒザさばき
仆腿～金鶏	仆腿中Ⓟ+Ⓚ	中	20	20	4	-6	ダウン	ダウン	49	背・腹	しゃがみヒット時尻もち
仆腿～前掃腿騰脚	仆腿中Ⓚ+Ⓖ	中中	10、10	29	-	-8	ダウン	-	66	背・腹	
迷蹤歩中の技											
迷蹤歩	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他 特殊行動	-	-	-	-	-	-	-	-	振り向き状態へ
迷蹤歩流水掌打	迷蹤歩中Ⓟ	中中	10、10	16	-	+11	+16	-	-	背・腹	仆腿へ
迷蹤歩激流掌打	迷蹤歩中ⓅⓅ	中中	5、(10)、5、(5)	-	-	+1	+6	-	-	背・腹	仆腿へ
迷蹤歩激流破	迷蹤歩中ⓅⓅⓅ	中	20	-	-	-15	腹崩れ	腹崩れ	-	背・腹	酔い覚まし2
迷歩前掃腿	迷蹤歩中Ⓚ	下	23	23	-	-15	ダウン	ダウン	55	ー・ー	
迷蹤芸燕旋脚	迷蹤歩中Ⓚ+Ⓖ	中	20	23	7	-5	-6	ダウン	53	ー・腹	振り向き状態へ
迷蹤芸燕子連掌	迷蹤歩中Ⓚ+ⒼⓅ	中中	12、10	-	-	-5	+1	-	-	※	※1発目腹側避け、2発目背中側避け
迷蹤芸燕子連掌掃脚	迷蹤歩中Ⓚ+ⒼⓅⓀ	下	23	-	-	-17	ダウン	ダウン	-	×	
ジャンプ攻撃											
燕空双掌	(上方向)Ⓟ	中	25	45	-	-10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
飛弾圏捶	(空中)Ⓟ	中	25	50	-	-10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
飛刺腿	⇧Ⓚ	中	18	26	-	-7	+4	+7	-	背・腹	
側蹴腿	(空中)Ⓚ	中	20	44	-	-6	+4	ダウン	-	背・腹	
[illegible]蹴腿	(着地際)Ⓚ	中	20	44	-	-6	+4	ダウン	-	背・腹	
背後攻撃											
背身崩捶	(敵背後)Ⓟ	上	9	12	1	+1	+2	+7	29	背・ー	Ⓟからの技につながる
背身下捶	(敵背後)⇩Ⓟ	下	12	20	2	-9【-10】	-6【-10】	±0【-4】	46	背・腹	⇩Ⓟからの技につながる、⇩で仆腿へ
後蹴腿	(敵背後)Ⓚ	中	21	15	5	-13	たたき付け	たたき付け	47	背・腹	
座架旋腿	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	22	-	-15	ダウン	ダウン	57	ー・ー	
前蹴後転脚	(敵背後)⬋Ⓚ	中	30	23	4	+4	ダウン	ダウン	45	背・腹	要先行入力、振り向き状態へ、16フレーム目から空中判定
坐盤双掌	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	15	14	2	-2	+4	+6	37	背・腹	振り向き状態へ、しゃがみヒット時よろけ
背身肘撃	(敵背後)⇩Ⓟ+Ⓚ	中	17	16	2	-6	-2	+1	45	背・腹	
背身掛脚	(敵背後)⇩Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	30	-	-	-	-	-	-	-	酔い覚まし2
迷蹤歩	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他 特殊行動	-	-	-	-	-	-	-	-	振り向き状態へ
壁技											
壁掛背蹴	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	44	-	よろけ	頭崩れ	頭崩れ	80	ー・ー	上段ガード外し
壁掛背転	(壁正面)⬊Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他 特殊行動	-	-	-	-	-	-	83	-	
ダウン攻撃											
雷陰掌打	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	10	-	-	-	-	-	-	-	
燕蹴雷撃	(敵ダウン)⇩Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
投げ技											
倒身崩掃脚	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	-3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時側面を取られる
雷震入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45(壁ヒット時30)	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
倒身陰掌	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
翻身背折靠	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	15	-	-	-3	+9	-	-	-	投げ成立時背後を取る、投げ抜け時側面を取られる
燕青崩身下腿	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	-	-	-3	+12	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
旋風燕華	⇨⬋⇦⬉⇧⬈⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
春燕凌空	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35(壁ヒット時32)	-	-	-3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時側面を取られる
燕青門下	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	-	-	-3	+7	-	-	-	投げ成立時背後を取る、投げ抜け時側面を取られる
撃燕掛塔	⇦⬋Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	-	-	-3	よろけ	-	-	-	
空烈天鳳	⬇⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	-3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ50
飛燕翻跨	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	-	-	-3	+9	-	-	-	投げ成立時背後を取る、投げ抜け時側面を取られる
順水推舟	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	-	-	-3	+4	-	-	-	投げ成立時側面を取る、投げ抜け時側面を取られる
雷震入林	(壁背後)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
背身挑掌	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40(壁ヒット時25)	-	-	-3	ダウン	-	-	-	受け身可能
背身挑掌	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40(壁ヒット時25)	-	-	-3	ダウン	-	-	-	受け身可能
春燕掛塔	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	-	-	-	+21	-	-	-	
前蹴後転脚	(春燕掛塔中)Ⓚ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	-	-	たたき付け	-	-	-	
燕風輪翔	(敵しゃがみ)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	0	-	-	-3	+11	-	-	-	投げ成立時背後を取る
燕青翔腿	(敵しゃがみ)⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	15	-	-	-3	よろけ	-	-	-	投げ成立時お互い背向け状態、酔い覚まし1
飛燕転身昇脚	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	45	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
背身挑掌	(敵右しゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40(壁ヒット時25)	-	-	-3	ダウン	-	-	-	受け身可能
背身挑掌	(敵左しゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40(壁ヒット時25)	-	-	-3	ダウン	-	-	-	受け身可能
春燕掛塔	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	0	-	-	-	+21	-	-	-	
当て身技											
雲手・双掌破	⇨or⬈Ⓟ+Ⓚ(対・上中Ⓟ)	当て身	5+α	1	15	-	よろけ	-	30	-	
旋風擺脚	⇨or⬈Ⓟ+Ⓚ(対・左上中Ⓚ)	当て身	5+α	1	15	-	よろけ	-	30	-	
旋風掃脚	⇦or⬉Ⓟ+Ⓚ(対・右上中Ⓚ)	当て身	5+α	1	15	-	よろけ	-	30	-	
落燕掛塔	⇨or⬈Ⓟ+Ⓚ(対・右上中肘)	当て身	5+α	1	15	-	よろけ	-	30	-	
双推山門	⇦or⬉Ⓟ+Ⓚ(対・左上中肘)	当て身	5+α	1	15	-	よろけ	-	30	-	
流水壁拳	⬊Ⓟ+Ⓚ(対・右ミドル)	当て身	5+α	1	15	-	よろけ	-	30	-	
奔牛献角	⬊Ⓟ+Ⓚ(対・左ミドル)	当て身	5+α	1	15	-	よろけ	-	30	-	
操膝倒落	⬋Ⓟ+Ⓚ(対・右膝)	当て身	5+α	1	15	-	よろけ	-	30	-	
撂膝掃脚	⇩Ⓟ+Ⓚ(対・左膝)	当て身	5+α	1	15	-	よろけ	-	30	-	

影丸
Kage Maru

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
弾拳	Ⓟ	上	9	11	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
弾拳	➡Ⓟ	上	9	11	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
烈掌	ⓅⓅ	上	9	-	-	-6	-4	-2	-	背・腹	
散弾撃	ⓅⓅⓅ	上	9	-	-	-8	-8	-2	-	背・腹	
散弾裏蹴り	ⓅⓅⓅⓀ	中	22	-	-	-15	ダウン	ダウン	-	一・腹	
散弾風神脚	ⓅⓅⓅ⇘or⇦Ⓚ	中	20	-	-	-16	ダウン	ダウン	-	背・腹	
烈掌螺旋撃	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	17	-	-	+1[-1]【+2】	+3[+1]【+4】	+7[+5]【+8】	-	一・腹	Ⓟ押したままで葉隠流・陽・十文字へ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
散弾螺旋裏蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	中	22	-	-	-15	ダウン	ダウン	-	一・腹	
烈空脚	ⓅⓅⓀ	上	20	-	-	-7	ダウン	ダウン	-	一・腹	
烈空連脚	ⓅⓅⓀⓀ	下	19	-	-	-18	ダウン	ダウン	-	一・一	
葉重ね	ⓅⓀ	上	20	-	-	-4、【-1】	+4、【+5】	ダウン	-	背・一	キャンセル可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
肘打ち	⇨Ⓟ	中	17	14	2	-4[-2]【-5】	±0[+2]【-1】	+7[+9]【+6】	36	背・腹	Ⓟ押したままで葉隠流・陽・十文字へ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
螺旋	⇦Ⓟ	上	17	13	2	+1[-2]【-2】	+3[±0]【±0】	+7[+4]【+4】	33	一・腹	Ⓟ押したままで葉隠流・陽・十文字へ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
螺旋裏蹴り	⇦ⓅⓀ	中	22	-	-	-13	ダウン	ダウン	-	一・腹	
落刃返り	⇦⇨Ⓟ	上	14	14	2	-4	±0	+5	33	背・腹	振り向き状態へ、酔い覚まし1
地擂り弾	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	-5	+4	+7	33	背・腹	
葉隠流・陰・揚撃	⬇⇘Ⓟ	中	20	15	3	-8	+3	ダウン	43	背・腹	硬化カウンターヒット時+4
風閃刃	⇘Ⓟ	中	15	23	2	-9	-3	ダウン	54	背・一	酔い覚まし1
疾風斬	⇘ⓅⓅ	上	10	-	-	-7	ダウン	ダウン	-	一・腹	
側弾	⇖Ⓟ	上	12	12	2	-4	-1	+6	30	一・腹	Ⓟからの技につながる
側弾重ね	⇖ⓅⓀ	上	20	-	-	-4【-1】	+4【+5】	ダウン	-	背・一	キャンセル可、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
前転	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	46	-	前転・後転後も可
後転	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	46	-	前転後も可
針鼠弾※1	(前転or後転中)⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	特殊下	10	54	1	-37	ダウン	ダウン	96	背・腹	3回転目から攻撃判定
回転地擂り脚※1	(前転or後転中)Ⓚ	下	25	52	-	-16	ダウン	ダウン	91	背・腹	
回転影刃※1	(前転or後転中)⇨⇩⇘Ⓟ+Ⓚ	中	30	42	16	-22	ダウン	ダウン	90	背・腹	⇨⇩⇘Ⓟ+Ⓚからの技につながる
回転龍顎破※1	(前転or後転中)Ⓚ+Ⓖ	中	20(最大タメ時50)	65(95)	2(6)	-4(よろけ)	ダウン	ダウン	92(124)	背・腹	タメ可、タメ時キャンセル可、最大タメ時上段ガード外し、振り向き状態へ
回転雷龍飛翔脚※1	(前転or後転中)⇗⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	30	46	9	-67	ダウン	ダウン	139	背・腹	酔い覚まし1
突き返し蹴り	Ⓚ	上	18	15	2	-7	ダウン	ダウン	44	背・一	キャンセル可
拝一閃	ⓀⓅ	上	10	-	-	-4【-1】	+1【+4】	+6【+9】	-	背・一	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
拝閃龍尾	ⓀⓅⓀ	中	20	-	-	-15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
流影脚	⇨⇨Ⓚ	下	20	29	-	-21	ダウン	ダウン	69	一・一	キャンセル可、キャンセル時は振り向き状態へ
小太刀抜き	⇦Ⓚ	中	18	19	4	-5[-3]【-4】	±0[+3]【+1】	+4[+7]【+5】	43	背・一	振り向き状態へ、Ⓚ押したままで葉隠流・陽・十文字へ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
龍尾蹴り	⇙ⓀⓀ	特殊下	16	-	-	-6	+2	+4	-	背・腹	振り向き状態へ
転身顎砕き	⇦ⓀⓀⓀ	中	20	-	-	-20	ダウン	ダウン	-	背・腹	
裏旋蹴り	⇦⇨Ⓚ	上	24	15	2	+1	ダウン	ダウン	40	背・腹	振り向き状態へ
胴砕き	⇦⇨Ⓚ	中	20	17	3	-9	+1	急所崩れ	48	背・腹	
擂り蹴り	⇩Ⓚ	下	14	16	2	-15	-6	±0	50	背・腹	
浮身膝蹴り	⬇⇨Ⓚ	中	32	15	7	-15	ダウン	ダウン	56	背・腹	
中蹴り	⇘Ⓚ	中	21	16	2	-6	±0	+8	42	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、硬化カウンターヒット時+2
螺旋風刃	⇘ⓀⓅ	上	10	-	-	-4【-2】	-2【±0】	+2【+4】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
螺旋紅龍刃	⇘ⓀⓅⓅ	中	18	-	-	-15	-2	尻もち	-	背・腹	
地走り	⇙Ⓚ	下	19	19	4	-32	ダウン	ダウン	73	背・一	
飛び前蹴り	⇧or⇗Ⓚ	中	20	13	3	-14	ダウン	ダウン	47	背・腹	12フレーム目から空中判定
旋風蹴り	⇗Ⓚ	中	25	16	2	-13	ダウン	ダウン	56	背・腹	
双破刃	Ⓟ+Ⓚ	中	20	17	3	-4	+4	+8	43	背・腹	酔い覚まし1
薙ぎ払い	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	20	21	2	-6	+5	+8	49	背・一	ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
霞刃	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	18	20	3	-6	ダウン	ダウン	49	背・腹	酔い覚まし1
影刃	⇨⇩⇘Ⓟ+Ⓚ	中	30	15	16	-22	ダウン	ダウン	63	背・腹	
飛翔日輪斬	⇨⇩⇘Ⓟ+Ⓚ(ガードorヒット時)Ⓟ	上	8	-	-	-32	-	-	-	-	
飛翔連弾	⇨⇩⇘Ⓟ+ⓀⓅ(ガードorヒット時)Ⓚ	上	10	-	-	-33	ダウン	ダウン	-	背・腹	
葉隠流・陰・朱雀飛翔脚	⇨⇩⇘Ⓟ+ⓀⓅⓀ(ヒット時)Ⓚ	中	25	-	-	-	-	-	-	-	酔い覚まし2
奈落落とし	⇨⇩⇘Ⓟ+ⓀⓀ	中	23	-	-	-28	尻もち	尻もち	-	背・腹	酔い覚まし1
横手刀	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	16	17	2	-4	+4	+8	41	背・一	酔い覚まし1
脛払い	⇦Ⓟ+ⓀⓅ	下	20	-	-	-6	+1	+5	-	一・腹	
葉隠流・陰・雷神撃	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	5	-6【-5】	-2【-3】	+3【+2】	44	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
葉隠流・陰・風神撃	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	-	-	-13	-1	たたき付け	-	背・腹	酔い覚まし1
旋風刃	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	4	-5【-3】	+1【-2】	+6	41	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
風刃裏水車	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中	20	-	-	-20[-20]	ダウン	ダウン	-	背・腹	振り向き状態へ、Ⓚ押したままで葉隠流・陽・十文字へ
総面割り	⇖Ⓟ+Ⓚ	上	15	15	2	-2	+12	+17	39	背・腹	酔い覚まし1
落葉旋風弾	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	30	66	10	-27	ダウン	ダウン	116	背・腹	酔い覚まし2
振り踵落とし	Ⓚ+Ⓖ	中	22	22	4	+1	特殊足崩れ	特殊足崩れ	51	背・腹	
斧旋連脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中中	15、15	21	-	-16	ダウン	ダウン	66	背・腹	
葉牙龍	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中中中	15、10、10	25	2	-27	ダウン	ダウン	88	背・腹	23フレーム目から空中判定、酔い覚まし0、0、1
幻葉	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	22	24	3	-5	-1	+4	50	背・一	
幻葉落とし	⇦Ⓚ+Ⓖ(ガードorヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	35	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
龍尾閃	⇦⇙Ⓚ+Ⓖ	下	21	22	2	-12	+2	足崩れ	55	背・腹	振り向き状態へ
旋蹴り	⇩Ⓚ+Ⓖ	中	25	16	2	-8	ダウン	ダウン	49	一・腹	
龍顎破	⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ	中	20(最大タメ時50)	38(68)	2(6)	-4(よろけ)	ダウン	ダウン	65(97)	背・腹	タメ可、タメ時キャンセル可、最大タメ時上段ガード外し、振り向き状態へ
裏水車	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	35	23	4	-19[-20]	ダウン	ダウン	62	背・腹	振り向き状態へ、Ⓚ+Ⓖ押したままで葉隠流・陽・十文字へ
円月蹴り	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	25	30	3	+1	たたき付け	たたき付け	55	背・腹	12フレーム目から空中判定
水車蹴り	⇗Ⓚ+Ⓖ	中	32	15	5	-38	ダウン	ダウン	77	背・腹	13フレーム目から空中判定
雷龍飛翔脚	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	30	22	9	-71	ダウン	ダウン	119	背・腹	酔い覚まし1
側転	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	48	-	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで葉隠流・陽・十文字へ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
葉隠閃刃	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	-15	+2	+5	59	※2	
地滑り走り	(走り中)➡Ⓚ	下	20	18	6	-21	足崩れ	足崩れ	62	背・腹	
葉隠流・陽・十文字構え中の技											
葉隠流・陽・十文字構え	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	葉隠流・陽・十文字構えへ
十字弾拳	葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ	上	10	12	1	+3	+6	+9	26	背・腹	葉隠流・陽・十文字構えへ
十文字葉重ね	葉隠流・陽・十文字構え中ⓅⓀ	中	17	-	-	-6【-3】	+2【+2】	+5【+5】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
葉隠流・陰・鎌鼬	葉隠流・陽・十文字構え中ⓅⓀⓀ	中	17	-	-	-8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
葉隠流・陽・楔打ち	葉隠流・陽・十文字構え中⇦Ⓟ	中	15	16	3	-4	+1	+6	39	一・腹	しゃがみヒット時よろけ

※1 前転開始からの数字
※2 カゲの避けた方向と逆側にのみ避けることが可能

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	崩れ方向	備考
半月蹴り	葉隠流・陽・十文字構え中Ⓚ	中	22	20	3	-4	+5	+9	46	背・腹	
葉隠流・陰・胴貫	葉隠流・陽・十文字構え中⇨Ⓚ	中	28	19	3	-5	+7	急所崩れ	42	背・腹	硬化カウンターヒット時+13
水面蹴り	葉隠流・陽・十文字構え中⇩Ⓚ	下	19	23	-	-16	ダウン	ダウン	61	ー・ー	
葉隠流・陰・水月砲	葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ+Ⓚ	中	21(さばき成功時24)	30	2	-1	+4	+8	51	背・腹	対上・中Ⓟ、肘、上kさばき、さばき有効フレーム5～17、さばき成功時腹崩れ
葉隠流・陽・飛猿	葉隠流・陽・十文字構え中Ⓚ+Ⓖ	中	20	20	4	-5	よろけ	頭崩れ	46	背・腹	12フレーム目から空中判定、硬化カウンターヒット時頭崩れ、酔い覚まし1
葉隠流・陽・十文字走り	葉隠流・陽・十文字構え中⇨⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	葉隠流・陽・十文字構えへ、葉隠流・陽・十文字中に出せる技も出せる
葉隠流・陰・兜割り	葉隠流・陽・十文字走り中Ⓚ	中	24	40	5	尻もち	尻もち	尻もち	70	背・腹	葉隠流・陽・十文字走り中➡Ⓚ
葉隠流・陰・影縫い	葉隠流・陽・十文字走り中⇧Ⓚ+Ⓖ	下	17	27	3	-19	-6	-4	69	背・腹	
葉隠流・陰・龍尾返し	葉隠流・陽・十文字走り中⇩Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	33	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
幻影転	葉隠流・陽・十文字構え中⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	葉隠流・陽・十文字構え中⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
葉隠流・陰・地龍	葉隠流・陽・十文字構え中(対・上中Ⓟ)	当て身	20	-	-	-	+17	-	-	-	対上・中Ⓟ当て身
葉隠流・陰・明王陣	葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	当て身	25+α	1	21	-	+67	-	-	-	葉隠流・陽・十文字構えへ、対上・中Ⓚ、ミドル、ヒザ当て身、酔い覚まし2
葉隠流・陰・疾風陣	葉隠流・陽・十文字構え中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	葉隠流・陰・疾風陣へ
十字裏葉	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ	上	12	10	2	±0	+3	+6	29	ー・腹	葉隠流・陽・十文字構えへ、葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟからの技につながる
裏手刀・臨	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中⇩Ⓟ	下	14	15	3	-6	+2	+5	41	背・ー	
裏太刀蹴り	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中Ⓚ	上	20	16	2	+4	ダウン	ダウン	40	背・腹	
裏水面切り	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中⇩Ⓚ	下	16	25	-	-15	ダウン	ダウン	56	背・腹	
裏当て	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ+Ⓚ	中	16	17	2	-4	腹崩れ	腹崩れ	41	背・腹	
闇霞	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	55	-	-	-	ダウン	-	-	-	失敗時は振り向き状態へ
葉隠流・陽・雷鳴斬	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ+ⒼⓅ	中	20	60	4	よろけ	よろけ	よろけ	91	背・腹	上段ガード外し
天狗	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	葉隠流・陽・十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで通常構えへ
狐火	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	22	36	2	よろけ	よろけ	よろけ	66	ー・ー	上段ガード外し、酔い覚まし2
残影転	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中⇨or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
葉隠流・陰・疾風陣											
葉隠流・陰・疾風陣	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	葉隠流・陰・疾風陣へ
葉隠流・陰・風刃	葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ	上	10	11	2	-2	+3	+6	33	背・腹	葉隠流・陰・疾風陣へ
葉隠流・陰・神速刃	葉隠流・陰・疾風陣中ⓅⓅ	中	12	-	-	-4	+1	+4	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
葉隠流・陰・神速連陣	葉隠流・陰・疾風陣中ⓅⓅⓅ	中	20	-	-	-8	+5	+8	-	ー・腹	酔い覚まし1
葉隠流・陰・雲払い	葉隠流・陰・疾風陣中ⓅⓀ	下	19	-	-	-18	ダウン	ダウン	-	背・ー	
葉隠流・陰・草薙斬り	葉隠流・陰・疾風陣中⇨Ⓟ	中	20	19	3	-8	腹崩れ	腹崩れ	50	背・ー	
葉隠流・陰・昇龍斬	葉隠流・陰・疾風陣中⇧Ⓟ	中	16	16	4	-6	たたき付け	たたき付け	45	背・腹	酔い覚まし1
葉隠流・陰・疾風脚	葉隠流・陰・疾風陣中Ⓚ	中	25	20	2	-3	尻もち	尻もち	49	背・腹	酔い覚まし1
葉隠流・陰・龍尾払い	葉隠流・陰・疾風陣中⇩Ⓚ	下	16	22	4	-11	-3	-3	53	背・ー	振り向き状態へ
葉隠流・陰・龍尾連脚	葉隠流・陰・疾風陣中⇩ⓀⓀ	下	14	-	-	-20	ダウン	ダウン	-	背・ー	
葉隠流・陰・龍刃	葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ+Ⓚ	上	22	28	2	よろけ	よろけ	よろけ	54	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし1
葉隠流・陰・龍爪	葉隠流・陰・疾風陣中Ⓚ+Ⓖ	上	20	21	-	-6	+2	+4	50	ー・ー	振り向き状態へ
葉隠流・陰・連龍爪	葉隠流・陰・疾風陣中Ⓚ+ⒼⓀ	中	22	-	-	-13	ダウン	ダウン	-	ー・ー	酔い覚まし1
葉隠流・陰・裏風刃	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ	上	10	14	3	-5	-1	+1	31	ー・腹	葉隠流・陰・疾風陣へ、葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟからの技につながる
裏手刀	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中⇩Ⓟ	下	15	15	2	-3	+2	+5	38	ー・腹	
逆蹴り	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中Ⓚ	上	30	16	2	-2	ダウン	ダウン	44	ー・腹	Ⓚからの技につながる
半月蹴り	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中⇩Ⓚ	下	23	16	2	-18	足崩れ	足崩れ	54	背・腹	
背龍爪	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中⇧Ⓚ	中	25	31	5	-3	たたき付け	たたき付け	54	背・腹	振り向き状態へ
陰旋風蹴り	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中⇩Ⓚ	中	30	26	5	+4	ダウン	ダウン	48	背・腹	要先行入力、振り向き状態へ、17フレーム目から空中判定
断ち手刀	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ+Ⓚ	中	10	18	3	-6【-9】	-5【-8】	+4【+1】	40	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
身揚蹴	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ+ⓀⓀ	中	21	-	-	-15	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	
闇霞	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	55	-	-	-	ダウン	-	-	-	失敗時は振り向き状態へ
葉隠流・陽・雷鳴斬	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ+ⒼⓅ	中	20	60	4	よろけ	よろけ	よろけ	91	背・腹	上段ガード外し
天狗	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで葉隠流・陽・十文字構えへ
狐火	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	22	36	2	よろけ	よろけ	よろけ	66	ー・ー	上段ガード外し、酔い覚まし2
ジャンプ攻撃											
手刀	(上方向)Ⓟ	中	25	45	-	-9	ダウン	ダウン	-	背・腹	
飛び正拳	(空中)Ⓟ	下	20	48	-	-15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
突き踵蹴り	(空中)Ⓚ	中	20	34	-	-7	+4	ダウン	-	背・腹	
地旋	(着地際)Ⓚ	下	20	54	-	-15	ダウン	ダウン	-	ー・ー	
背後攻撃											
裏葉	(敵背後)Ⓟ	上	9	10	2	-4	-1	+6	26	背・ー	Ⓟからの技につながる
裏手刀	(敵背後)⇩Ⓟ	下	15	14	1	-4	+1	+4	38	背・ー	
逆蹴り	(敵背後)Ⓚ	上	30	15	3	-3	ダウン	ダウン	44	ー・腹	Ⓚからの技につながる
半月蹴り	(敵背後)⇩Ⓚ	下	23	16	2	-18	足崩れ	足崩れ	54	背・腹	
背龍爪	(敵背後)⇧Ⓚ	中	25	31	5	-3	たたき付け	たたき付け	54	背・腹	振り向き状態へ
陰旋風蹴り	(敵背後)⇩Ⓚ	中	30	26	5	+4	ダウン	ダウン	48	背・腹	要先行入力、振り向き状態へ、17フレーム目から空中判定
断ち手刀	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	15	18	3	-6【-6】	-3、【-3】	+4【+4】	43	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで葉隠流・陰・疾風陣へ
身揚蹴	(敵背後)Ⓟ+ⓀⓀ	中	21	-	-	-15	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	
闇霞	(敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	55	-	-	-	ダウン	-	-	-	失敗時は振り向き状態へ
葉隠流・陽・雷鳴斬	(敵背後)Ⓟ+ⒼⓅ	中	20	60	4	よろけ	よろけ	よろけ	91	背・腹	上段ガード外し
天狗	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで葉隠流・陽・十文字構えへ
狐火	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	22	36	2	よろけ	よろけ	よろけ	66	ー・ー	上段ガード外し、酔い覚まし2
壁技											
閘門後推	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	64	-	よろけ	+4	+24	84	ー・ー	上段ガード外し
戻掛蹴	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	43	-	よろけ	頭崩れ	頭崩れ	69	ー・ー	上段ガード外し
ダウン攻撃											
踵落とし	(敵ダウン)⇩Ⓚ	ダウン攻撃	13	-	-	-	-	-	-	-	
飛延弾	(敵ダウン近距離)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
飛鳥	(敵ダウン中距離)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	26	-	-	-	-	-	-	-	
飛翔撃	(敵ダウン遠距離)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	30	-	-	-	-	-	-	-	
投げ技											
太刀	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時お互い側面状態
順逆自在	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	-	-	-3	+9	-	-	-	投げ成立時背後を取る
イズナ落とし	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ成立後振り向き状態へ、投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし2
葉隠流・陽・弧延落	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40(壁ヒット時25)	-	-	-3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ0、投げ抜け時側面を取られる
浮霞	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
刀霞	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	32	-	-	-3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
拝み壁登り	(敵フル壁背後)⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
拝み渡り	(敵ハーフ壁背後)⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
葉隠流・陰・不知火	(壁背後)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
霧霞	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
霧霞	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
順逆自在	(敵右)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	-	-	-3	+16	-	-	-	投げ成立時側面を取る
順逆自在	(敵左)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	-	-	-3	+16	-	-	-	投げ成立時側面を取る
葉裏霞	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	
順逆自在	(敵後ろ向き)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	-	-	-	+16	-	-	-	

日守 剛
Goh Hinogami

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
掌打	Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
掌打	➡Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
連掌打	ⓅⓅ	中	15	-	-	-5	-1	+3	-	背・腹	
掌打～霞殺し	ⓅⓀ	上	20	-	-	-6【-2】	+1【+5】	ダウン	-	背・腹	⇦で振り向き状態へ、【】内の数値は振り向き移行時のもの
霞殺し～式神	ⓅⓀⓅ	上	12(ヒット時+25)	-	-	-13	-	-	-	背・腹	ヒット時は投げにシフト
肘当て	⇨Ⓟ	中	17	14	2	-4	±0	+7	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
添え肘当て	⇨⇨Ⓟ	中	20	17	2	-6	+1	+4	46	背・腹	
添え肘当て～浮技	⇨⇨Ⓟ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	35	-	-	-	ダウン	-	-	-	
杭打ち	⇦Ⓟ	中	17	16	3	-6	-2	+4	41	背・腹	酔い覚まし1
荒神	⇦ⓅⓀ	中	20	-	-	-15	ダウン	たたき付け	-	背・腹	
裏肘	⇦⇦Ⓟ	上	18	13	2	-2	+4	+6	34	一・腹	振り向き状態へ
蒼弓	⇦⇨Ⓟ	上	15	14	2	-4	たたき付け	たたき付け	41	背・腹	酔い覚まし1
脛砕き	⇦⬂Ⓟ	下	20	23	3	-8	-3	+4	50	背・腹	
脛打ち	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	-5	+4	+7	34	背・腹	
雷光	⬂Ⓟ	中	18	15	4	-6	+1	+4	42	背・腹	
電光	⬂ⓅⓅ	上	20	-	-	-5	ダウン	ダウン	-	一・腹	酔い覚まし1
麒麟	⬂⬂Ⓟ	中	20	18	2	-13	たたき付け	たたき付け	53	背・腹	
稲妻(右脾腹)蹴り	Ⓚ	中	24	16	4	-6	±0	+8	42	背・腹	
月影	⇨Ⓚ	中	18	17	3	-9	+1	アゴ崩れ	48	背・腹	
牙龍	⇨⇨Ⓚ	中	25	23	3	-6	+2	急所崩れ	56	背・腹	
闇払い蹴り	⇦Ⓚ	中	22	19	3	-7	+2	+6	51	背・腹	
胸尖蹴り	⇦⇨Ⓚ	中	22	21	3	-6	+3	+4	48	背・腹	対上・中Ⓚ、ミドル、ヒザさばき、さばき有効フレーム：1～14、さばき成功時腹崩れ
裏・稲妻(右脾腹)蹴り	⬂Ⓚ	中	22	16	3	-6	ダウン	ダウン	42	背・腹	
楔蹴り	⇩Ⓚ	下	15	16	2	-15	-6	±0	51	背・腹	
刈り蹴り	⬃Ⓚ	下	20	18	3	-15	-3	+3	51	背・一	
組手払い	Ⓟ+Ⓚ	さばき	-	1	15	-	±0～+14	-	43	-	対上・中Ⓟ、肘さばき
組手払い～掴み	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	-	-	-	-	-	-	-	掴みへ
脾腹打ち	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	16	15	2	-6	-4	+3	39	背・腹	
煉獄	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	-	-	-8	-1	+5		背・腹	
不動殺・新	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	23	21	4	-5	+4	ダウン	48	背・腹	酔い覚まし1
迦楼羅	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	4	-5	ダウン	ダウン	47	背・腹	タメ可
虎鉄	⇦Ⓟ+Ⓚ(最大タメ)	中	35	40	2	よろけ	腹崩れ	腹崩れ	69	背・腹	上段ガード外し
黒龍殺　壱	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	2	-5	-2	+4	41	背・腹	
黒龍殺　弐	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上	12	-	-	-6	-4	+4	-	背・腹	
黒龍殺　止	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	16	-	-	+2	特殊足崩れ	特殊足崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
黒龍殺　新	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ	中	18	-	-	-13	ダウン	ダウン	-	背・腹	
黒龍殺　弐～掴み	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	-	-	-	-	-	-	-	掴みへ
闇払い	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	さばき	-	1	16	-	+16～58	-	37	-	
水面払い	⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ	下	20	26	4	-15	+3	+6	62	※	
牛鬼突	⬇⬂Ⓟ+Ⓚ	中	27	16	2	-9	よろけ	よろけ	49	背・腹	
五輪塔砕き	⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ	上	22	24	3	よろけ	よろけ	よろけ	50	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし1
慈微笑	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	19	18	2	-13	腹崩れ	腹崩れ	50	背・腹	
護法・百合折り	⬃Ⓟ+Ⓚ	中	16(さばき成功時+20)	20	3	-9	+2	+4	50	背・腹	対中段Ⓟ、肘さばき、さばき有効フレーム1～15、さばき成功時は投げにシフト(+13フレーム
霧払い	Ⓚ+Ⓖ	上	20	20	5	-7	+1	+5	49	背・腹	
斑鳩	Ⓚ+ⒼⓅ	中	15	-	-	-6	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
鬼首刈り	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上	20	26	5	-6	-1	+3	56	背・背・腹	
叢雲	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ(ガードorヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	
雷神殺	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	特殊上	22	30	4	-4	頭崩れ	頭崩れ	54	背・腹	酔い覚まし2
出足払い	⇩or⬂Ⓚ+Ⓖ	下	10(ヒット時+20)	21	5	-6	-	-	47	背・腹	成功避け中の相手にヒットする、ヒット時は投げにシフト
仁王倒し	⬂Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	3	-16	-4	+2	60	背	
仁王殺	⬂Ⓚ+Ⓖ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
大蛇凪	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	23	24	4	-16	-4	ダウン	60	一・腹	
天狗殺	⬁Ⓚ+Ⓖ	上	30	27	3	±0	よろけ	よろけ	51	背・腹	振り向き状態へ
土蜘蛛	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	特殊下	5(ヒット時+13)	21	-	-8	-	-	51	一・一	ヒット時は投げにシフト
前方回転受け身	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	40	-	
水月蹴り	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	-15	+2	+5	59	背・腹	
神将三豪(しんしょうさんごう)											
伐折羅	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	16	20	1	-9	-6	-2	51	背・腹	
迷企羅	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	打撃投げ	14	-	-	-	-6	-	-	-	
毘羯羅	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇨⬂Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ	投げコンボ	40	-	-	-	D	-	-	-	酔い覚まし2
裏・神将三豪(うら・しんしょうさんごう)											
因達羅	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇨⬂Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ	投げコンボ	40	-	-	-	D	-	-	-	酔い覚まし2

※[illegible]

Goh Hinogami DATA LIST

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
ジャンプ攻撃											
跳び突き	(上方向)Ⓟ	中	25	47	-	-9	ダウン	ダウン	-	背・腹	
跳び鉄菱	(空中)Ⓟ	中	25	50	-	-10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
跳び蹴り	(上方向or空中)Ⓚ	中	25	33	-	-7	ダウン	ダウン	-	背・腹	
跳び水月蹴り	(着地際)Ⓚ	中	20	43	-	-6	+4	ダウン	-	背・腹	
背後攻撃											
突き	(敵背後)Ⓟ	上	10	11	2	-6	-4	+1	32	背・腹	Ⓟからの技につながる
鉄槌	(敵背後)⇩Ⓟ	中	20	14	3	-2	+4	+7	37	背・腹	
回し蹴り	(敵背後)Ⓚ	上	30	14	2	-3	ダウン	ダウン	43	ー・腹	
[illegible]蹴り	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	18	3	-12	-4	+12	50	背・腹	
蛟龍殺	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	3	-6	+5	+9	44	ー・腹	ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
大内刈り	(敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	28	-	-	-	-	-	-	-	
ダウン攻撃											
[illegible]	(敵ダウン)⬀Ⓚ	ダウン攻撃	13	-	-	-	-	-	-	-	
[illegible]	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20	-	-	-	-	-	-	-	
股裂き	(敵仰向け足ダウン)⇩or⬀Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
袈裟固め	(敵仰向け頭ダウン)⇩or⬀Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
村雨	(敵仰向け右ダウン)⇩or⬀Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
腕ひしぎ	(敵仰向け左ダウン)⇩or⬀Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
飛燕返し	(敵うつ伏せ足ダウン)⇩or⬀Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
羽織固め	(敵うつ伏せ頭ダウン)⇩or⬀Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
[illegible]	(敵うつ伏せ右ダウン)⇩or⬀Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
腕ひしぎ	(敵うつ伏せ左ダウン)⇩or⬀Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
投げ技											
巻込み	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時お互い側面状態
大外刈り	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
菊一輪	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	47	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
膝当て～大車	⇨⬀⇩⬀⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
背負い投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50(壁ヒット時40)	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時お互い側面状態
露払い～止	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
奈落落とし	⇦⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	47	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
[illegible]	⇦⬀⇩⬀⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし2
鬼狩り	⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
轟雷	⬀⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40(壁ヒット時35)	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
唐獅子一本背負い	(敵壁背後)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
[illegible]	(敵壁背後)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	-3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
[illegible]	(敵ハーフ壁背後)⬀⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
肘当て～朽木折	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
肘当て～朽木折	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
華厳落とし	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	-	ダウン	-	-	-	
朽木立て	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	0	-	-	-3	ダウン	-	-	-	掴みへ
大蛇(おろち)	(敵しゃがみ)⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
肘当て～朽木折	(敵右しゃがみ)⇩or⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
肘当て～朽木折	(敵左しゃがみ)⇩or⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	-	-	-3	ダウン	-	-	-	
華厳落とし	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	65	-	-	-	ダウン	-	-	-	
掴み中の技											
突き飛ばし	掴み中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	-	-	-3	+15	-	-	-	
前方崩し	掴み中⇨	投げコンボ	0	-	-	-3	-	-	-	-	
大外刈り	掴み中⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	
大外車	前方崩し後⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	-	-	-	ダウン	-	-	-	
背負い落し	前方崩し後⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	65	-	-	-	ダウン	-	-	-	
足払い	前方崩し後⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	
送り足払い	前方崩し後⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	
後方崩し	掴み中⇦	投げコンボ	0	-	-	-3	-	-	-	-	
球投げ	掴み中⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	
大外落とし～止	後方崩し後⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	65	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
夜叉車	後方崩し後⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	65	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
足払い	後方崩し後⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	
送り足払い	後方崩し後⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	
右方崩し	掴み中⇩	投げコンボ	0	-	-	-3	-	-	-	-	
足払い	掴み中⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	
大外刈り	右方崩し後⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	55	-	-	-	ダウン	-	-	-	
[illegible]	右方崩し後⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	
足払い・剛～止	右方崩し後⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	-	-	-	ダウン	-	-	-	
送り足払い	右方崩し後⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	40	-	-	-	ダウン	-	-	-	
左方崩し	掴み中⇧	投げコンボ	0	-	-	-3	-	-	-	-	
送り足払い	掴み中⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	
大外刈り	左方崩し後⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	55	-	-	-	ダウン	-	-	-	
[illegible]	左方崩し後⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	
足払い	左方崩し後⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	40	-	-	-	ダウン	-	-	-	
送り足払い・剛～止	左方崩し後⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	-	-	-	ダウン	-	-	-	

ゲセマプが闘劇コラボでここに復活!!

闘劇'09 優勝者輩出店舗紹介Vol.1

ページ数の都合で中々復活を果たせなかったゲセマプですが、「闘劇」というお祭り騒ぎに乗じて、ここに華麗に復活を遂げました。DVD収録タイトルとの連動なので今月より計4回での連載となります。

『ストリートファイターⅣ』優勝者輩出店舗

CLUB SEGA 新宿西口店

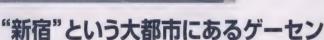
（東京都）

CLUB SEGA 新宿西口店 ロッテリア ヨドバシカメラ ゲーム・ホビー館 ヨドバシカメラ本館 新宿駅（京王線・JR）

新宿西口を出て徒歩5分。ヨドバシゲーム・ホビー館のとなり。

かつては「新宿スポーツランド西口店」の名で売上日本一を誇り、「西スポ」の愛称で知られていた。対戦ゲームの聖地とされ、さまざまなゲームの大会にて多数の有名プレイヤーを輩出した。2004年に営業を休止、その年「CLUB SEGA 新宿西口」として新装開店、そして現在に至る。

CLUB SEGA 新宿西口店
東京都新宿区西新宿1-12-5　03-3349-0257
月～木、日:10:00～24:00　金、土:10:00～25:00
HP:http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

"新宿"という大都市にあるゲーセン

1階にはクイズゲームやプライズ、キッズカードなどが設置され、比較的ライト層向けのラインナップ。2階はカードゲームやシューティング。そして地下には「バトルアリーナ」と銘打たれ、格闘ゲームが並んでいる。

CLUB SEGA 新宿西口 店長 坂元氏

店長の坂元氏いわく「同じ2階でも、2階の場所でも違いがあります。オールマイティーに楽しめる、そんなバランスに注力するお店となっています」。

地下のバトルアリーナには当然最新機種が並ぶが、一方で歴史あるタイトルも大事にされている。中でも『バーチャロン』などは根強い人気を持ち、いまだに大会が開催されるほど。『WCCF』や新規の『ボーダーブレイク』など、プレイヤーのニーズに気を配った運営されている店舗となっている。

キッズカードコーナーも盛況。幅広い客層を持つ。

カードユーザーにも満足してもらえるラインナップをそろえる。

西セガのこの1台

アルカノイド（2階設置）

かの大山のぶ代氏が懇意にしているという伝説の筐体。店長の引き継ぎマニュアルにも撤去はしないという指示が入っているとかいないとか。2004年1月、クラブセガ新宿西口店新装オープンの際は、大山のぶ代氏を一日店長として招待した。

地下の格闘空間

"バトルアリーナ"

名物店員 三浦氏

西スポ時代から務めている名物店員。大会運営も慣れたもので、数多くのエピソードを知る男。

『ストⅣ』では最速で闘劇出場者が決まった店舗。

●「西スポ」から続く伝統

三浦氏いわく、「弱肉強食」こそが西スポからの伝統だという。強いものは生き、弱いものが去る。「お客様もそれを望まれている部分を感じます。われわれができることは"場"を用意し、来ていただいたお客様同士でコミュニケーションをとってもらうということですね」。

つい最近のエピソードとしては『ストⅣ』の公式大会の前夜祭に336人ものプレイヤーが参加。ギャラリーを合わせると400名を超える事態になった。そんな中、筐体のワンセットが壊れてしまい、三浦氏が人を掻き分けて修理に奔走したということがあったという。

「DCC※」店舗予選の様子。多くのプレイヤーが集まった。

※DCC:正式名称は「Darkstalkers Combination Cup」。「ヴァンパイアハンター」と「ヴァンパイアセイヴァー」で開催される。過去の名作にもう一度光を当てようと企画された大会。

西セガ周辺 B級グルメ　●ケンタッキー（新宿南口店）　ビールセット(S:¥680)　新宿南口から出てすぐのファーストキッチンの横にあるこの店舗ではケンタッキーチキンとビールのセットが販売。ケンタッキーとビールの相性が抜群。ありそうでなかったこのセット、この店舗限定のセットとなっているようです。注意:お酒は20歳になってから。

『バーチャファイター5R』優勝者輩出店舗

アミューズメントスペース UFO立川店（東京都）

今をさかのぼること15年前、社長であった人物が当時『ストII』から始まる“格闘ゲームブーム”を目の当たりにし、レンタルビデオショップだった店舗をゲームセンターへと業種換したことが「アミューズメントスペースUFO」の始まりとなる。現在はこの立川店以外にも八王子に支店がある。

アミューズメントスペースUFO立川店
東京都立川市曙町2-2-15　042-528-3533
9:00-25:00（年中無休）

立川駅を北口から出て左手に歩いて5分ほど。第一デパートと河合塾に挟まれたところ。

立川に立つ、昔ながらの“町ゲーセン”

JR立川駅から徒歩5分と、とてもいい立地条件の中に店舗を構えるが、正直店舗の規模は決して大きいとはいえない、小さな店がまえだ。しかし、店内を見回すと至るところに活気がある。

土曜の夜に取材で訪れたが、どの筐体にもプレイヤーが付き、数人のギャラリーまで居る箇所も。2階の「格ゲーフロア」に上がってみると、やはりこちらも多くのプレイヤーたちにより対戦がにぎわっていた。

『VF5R』の優勝者を輩出した店舗ということもあり『VF5R』は当然のことだが、『鉄拳6BR』でも多くのプレイヤーがやってくるという。

「立川店ではお客さんとの距離が近く、知らない人は居ない」というほど、お客さんの層に広がりを求めるのは厳しいかもしれないが、しっかりと常連さんに支えられているという。今回も取材の件を聞きつけた常連たちがお店に大挙して押し掛けたほどだ。ここは最近数の減ってきている、いわゆる昔ながらの“町ゲーセン”なのだ。

「ほかのお店に無いものは無いですが、レトロゲームなど小さい店舗ならではのサービスという事を考えています。対戦の待ち時間などに気軽に楽しめるタイトルなど気を使って用意しています」という言葉通り、決して設置台数は多くはないが、味のあるラインナップが店内を占めている。

◀平日休日問わずに夜遅くは数多くのプレイヤーが訪れる。特に優勝者を輩出した『VF5R』や『鉄拳6BR』では対戦相手に困ることは無い。

▶常連さんたちが店長大崎氏を囲んでの一枚。急な呼びかけにもこれだけの人数が駆けつけてくれました。

立川UFOのこの一台
シューティング筐体（2階設置）

2階の右奥にひっそりと設置されているシューティングセレクト台。入れ替えできるタイトルは『ストライカーズ1945』、『バトライダー』、『怒首領蜂』、『鋳薔薇』の計4タイトル。

お客さんとの“距離感”を大事に

店長の大崎氏はもともと「ゲームセンター」といものに接点が無かったという。今の会社に入社し、まずは八王子のUFOにて勤務、数年前から店長という形で立川店を任された。

「小さいころ見ていたゲームセンターとはぜんぜん違うなと思いました」と、大崎氏は当初驚いたという。

「10代の若いお客さんから恋愛相談を受けたり、彼女ができたという報告をくれたり、また、その彼女と一緒に来店してくれたりということが結構あるんです。実際お店の運営的には本当はあまり関係ない部分なのかもしれませんが、そういうのは単純にうれしいですね」。

さらに運営に関しても「カードゲームや大型筐体などは、なかなかウチでは入れられないので違ったサービス、違ったスタンスで臨みたいと思ってます」とのこと。

「大手さんのきっちりとした接客もいいものだと思いますが、僕は世間話レベルからの会話があるスタンスが好きなんです」と言い、今日もお客さんと気軽なやり取りをしていた。

アミューズメントスペースUFO立川店 店長　大崎氏

立川UFO周辺 B級グルメ　●サンモリノ（第一デパート地下1階）　ナポリタン（お新香セットで¥680）　立川で三番目においしいと自らうたうお店。代表メニューのナポリタンの味は昔ながらの手作りスパゲティでナポリタン好きにも評価が高い。セットで付いてくるお新香もピリッと辛く、この甘めのナポリタンに良く合います。あと妙に元気な店長が気になります。

次回予告

次号10月30日発売のアルカディア12月号では『鉄拳6BR』優勝者輩出店舗「ナムコランド阿佐ケ谷店」『ストIII3rd』優勝者輩出店舗「ゲームスポットバーサス（旧ゲームインサクラ）を紹介する予定です。

乞うご期待!!

幾多の覇者が集う大激戦!!

「ウメハラ」をはじめとするカプコンゲーム勢のほか、「KOF」勢や「バーチャファイター」勢など、さまざまなプレイヤーが集結した今大会。そのドラマを付録DVDとともに振り返ってみよう。

強豪プレイヤー夢の競演!

だれもが一度はプレイしたであろう『ストリートファイター』シリーズの最新作であり、ゲーム性が比較的シンプルで遊びやすいことから、さまざまなプレイヤーが参戦した本作。

闘劇'09FINAL決勝大会にも、過去の闘劇で優勝経験のあるプレイヤーが何と12人も出場！「ときど」('03『カプエス2』、'05『CFJ』)、「ウメハラ」('03『スパⅡX』、'05『ストⅢ3rd』)、「ヌキ」('05『ストⅢ3rd』、'07『ハパⅡX』)、「金デヴ」('04『カプエス2』)、「マゴ」('04『カプエス2』、'05『CFJ』)、「殺意の波動」('07『ストⅢ3rd』)、「梅園」('07『ストⅢ3rd』)、「ふ〜ど」('05『VF4FT』、'08『VF5R』)、「板橋ザンギエフ」('08『VF5R』)、「ごしょ」('03『KOF2002』)、「キャベツ」('05『KOF NW』)、「電波」('07『MBAC』)と、カプコン系以外の覇者も多々見られた。

さらに、公式全国大会優勝者「伊予」、アメリカの大会"EVO2009"で「ウメハラ」をギリギリまで追い詰めた「Justin Wong」など、豪華なプレイヤーがそろい踏み。そのほかにも『ストZERO3』でアメリカ代表として「ウメハラ」と闘った「Alex "CaliPower" Valle」が久々に出場するなど、2D格ゲープレイヤー夢の競演といっても過言ではない大会となった。

波乱と順当が渦巻く決勝トーナメント

1回戦、【ウメヌキ】や【チキングルーヴ】などの優勝候補が勝ち上がる中、当日予備予選を通過した【モアの門番】の「寝王☆誠」が、最弱キャラといわれるハルログで【THE BOY】の「ときど」と「おじさんボーイ」を倒す快挙！　このブロックは【ねこぱんち】や【ももデヴ】といった強豪チームのつぶし合いとなり、勝負強さを見せた【KOF勢】がベスト4に勝ち進む。

また、左上のブロックでは【生だし】が激闘の末、【ウメヌキ】を撃破。最注目チームがここで姿を消す。

「伊予」率いる【チキングルーヴ】は、2回戦で【関西最強】と激突。決定戦で「伊予」対「あーるえふ」という公式全国大会の決勝戦と同じカードとなり、雪辱を狙う「あーるえふ」を退けて勝利。そのままベスト4まで進む。

もう一つの優勝候補【2D神道】は、全勝で危なげ無く壇上へ。以降の闘いは付録DVDでチェックしてほしい。

優勝候補の【THE BOY】を倒した【モアの門番】の「寝王☆誠」は会場を大いに沸かせてくれた。

『ストリートファイターⅣ』決勝トーナメント

Champion: KOF勢

店舗	チーム	メンバー
ゲームプラザ セントラル日吉店(神奈川県)	あきも神	あきも(本田)／きりすと(ルーファス)
ゲームスポット ハロウイン(島根県)	新手のサガット使いかッ!!	飛翔兎(サガット)／のりやす(豪鬼)
ハイテクランド セガ渋谷(東京都)	ウメヌキ	ヌキ(春麗) ウメハラ(リュウ)
スーパーヒーロー 山科(京都府)	中トロ	エートロ(サガット) ハートMヤスダ(春麗)
ワンダーパーク 博多(福岡県)	畑	赤眼龍(リュウ)／すとらいくさん(ケン)
ピンクパンサー つくば店(茨城県)	生だし	生めそ(本田)／だしお(ヴァイパー)
USAテキサス	Obama Supporters	Jonlo(サガット) fubarduck(豪鬼)
パロ三条店(新潟県)	豚の師匠	ヨシヲ(ガイル)／イーデスケツバット(本田)
池袋GIGO(東京都)	チキングルーヴ	伊予(ダルシム)／志郎(アベル)
タイトーステーション 広島本通店(旧、広島GIGO)(広島県)	ぴっぷ乙使うやつは帰れ!	けんピッピ(アベル)／HOT(ブランカ)
アミューズメントパーク エルロフト(大阪府)	関西最強	あーるえふ(サガット)／殺意の波動(豪鬼)
スーパービンゴ 郡山店(福島県)	コミパから来ますた	ドスイントカ(ルーファス) 鶏めし(ダルシム)
ゲームプラザ アンアン大分店(大分県)	虎豆	八頭(ガイル) ヒーン(サガット)
台湾	台客パワー	何五麟(豪鬼) 高福賓(サガット)
ハイテクランド セガBREEZE(神奈川県)	高モチベ	ふ〜ど(リュウ) 板橋ザンギエフ(ザンギエフ)
THE 3RD PLANET OZ浜松店(静岡県)	今夜も武神流	I原☆武神流(ダルシム) 静岡最強(ブランカ)

店舗	チーム	メンバー
当日予備予選枠	モアの門番	寝王☆誠(ハルログ) ダン(リュウ)
CLUBSEGA 相模大野(神奈川県)	THE BOY	ときど(豪鬼) おじさんボーイ(サガット)
ハイテクランド セガアビオン(大阪府)	持ってる	うりょ(ヴァイパー) 梅園(ヘカ)
CLUBSEGA 新宿西口(東京都)	KOF勢	キャベツ(ヴァイパー) ごしょ(ルーファス)
韓国	ソンバンダカモン	キム・ヒョンソン(ザンギエフ) アン・チャンワン(リュウ)
アミューズメント エース津田沼(千葉県)	ねこぱんち	ボンちゃん(サガット) トカワ(リュウ)
MAXIM HERO(北海道)	甘え勢	電波(サガット) エミリオ(ケン)
クラブセガ名張(三重県)	ももデヴ	金デヴ(ルーファス) ももち(豪鬼)
セガワールド アルカス(東京都)	グランドニート	ミソテル(ブランカ) イチ(サガット)
USA西海岸	West Coast RushKings	Alex "CaliPower" Valle(リュウ)、Peter "ComboFiend" Rosas(ヴァイパー)
セガワールド ながさわ(兵庫県)	えい太尊	前田太尊(バイソン) えいた(豪鬼)
ゲームインナハ2(沖縄県)	好きなマンガだけど	てっちゃん(ルーファス) らぼ(アベル)
アミパラ倉敷店(岡山県)	ナウい息子達	チャリ(ブランカ) 小路(ザンギエフ)
ゲームチャリオット 五井店(千葉県)	2D神道	マゴ(サガット) ネモ(春麗)
PLAYSEVEN(EU)	Team Kapital	Justin Wong(バイソン) Marn(ルーファス)
ゲームプラザ OKA3(大阪府)	G.EXPLOSION	ナイキ(ルーファス) キクナス(サガット)

KOF勢こぼれ話

・準決勝で「キャベツ」が「ネモ」に対して出したEXサンダーナックルは、「ネモ」のクセを読んだ対プレイヤー対策で、試合前に1回戦で倒した「うりょ」からアドバイスを受けたネタとのこと。
・闘劇'09FINALでの【KOF勢】は5試合全て、1P2P決めのじゃんけんに勝利し、先鋒大将の順も狙い通りだったとのこと。苦手とする豪鬼に当たらないなど、運も味方したようだ。

無類の勝負強さで並み居る強豪を撃破!!

KOF勢 栄光への軌跡

キャベツ(ヴァイパー)
ごしょ(ルーファス)

闘劇'09の種目に「KOF」が無いことから「ストリートファイターⅣ」に挑み、見事優勝の座に輝いた【KOF勢】。決勝大会での闘いについて、彼らに聞いてみた。

1回戦 VS 持ってる
うりょ(ヴァイパー)／梅園(ベガ)

先鋒戦の「キャベツ」対「梅園」は、「梅園」が1本先取後の2ラウンド目、起き攻めに対し「梅園」はリバーサルでウルトラコンボ。「キャベツ」万事休すと思われたが、バーニングキックか勝ち九死に一生を得る。大将戦の「ごしょ」対「うりょ」は、終始ペースをつかめず「ごしょ」敗退。決定戦の「キャベツ」対「うりょ」は、「キャベツ」の強気な攻めが功を奏し、体力半分以上残して2ラウンド連取。強豪ヴァイパー使いとの同キャラ戦を制して勝ち上がる。

試合を振り返って……

前日の最終調整で「極限堂(きょく)」さんのベガと対戦したのが役立ちました。「梅園」戦2ラウンド目の最後はやっちゃいけない攻めだったんですが、勝てたのはラッキーでした。「うりょ」さんはていねいに立ち回るタイプで、よく対戦している「ONI.A」と似ていたのでやりやすかったですね。ヴァイパーの同キャラ戦は運が絡むので早い者勝ちです(笑)(キャベツ)。

2回戦 VS モアの門番
寝王☆誠(バルログ)／ダン(リュウ)

先鋒戦の「ごしょ」対「寝王☆誠」は、「ごしょ」が強気かつ的確な動きで圧倒し、技性能と攻撃力の差がもろに出る形で「ごしょ」が勝利。大将戦の「キャベツ」対「ダン」は1ラウンド目、「キャベツ」が流れに乗って勝利。だが、2ラウンド目からは「ダン」のキャラ対策が光り、勝負は3ラウンド目へ。お互い残り体力わずか、「キャベツ」の跳び込み～バーニングキックに対し、「ダン」はジャンプ中Ⓚ。これが相打ちになり、ギリギリで「キャベツ」が勝利した。

試合を振り返って……

バルログは「ウチヤマ(yama)」さんとかなり対戦して対策も聞いていたので、キャラ差をしっかり生かして勝てました。【モアの門番】は当日予備予選から順番が固定だったので自分が先鋒で出たんですが、狙い通りに当たれたのは大きかったです(ごしょ)。普段は通用しない甘えた選択肢が通ったりと、「ダン」さんのミスにかなり助けられた試合ですね(キャベツ)。

3回戦 VS ねこぱんち
ボンちゃん(サガット)／トガワ(リュウ)

「キャベツ」対「トガワ」は一進一退の攻防の中、EXセイスモハンマーから連続技を決めた「キャベツ」が先取。その勢いで先鋒戦を制する。大将戦の「ごしょ」対「ボンちゃん」は、1本先取された「ごしょ」が2ラウンド目、めくり起き攻めを繰り返し優位に立つが、痛恨の連続技ミスで敗退。決定戦の「キャベツ」対「ボンちゃん」は、ウルトラコンボのミスで「キャベツ」が1ラウンド目を落とすも、その動揺は見られず、的確な動きで2～3ラウンドを連取した。

試合を振り返って……

「ボンちゃん」は野試合でも本当に勝てていない相手なんですが、それにしてもひどい負け方でした。連続技の選択を迷ったのは歳でしょうか……(ごしょ)。リュウは苦手なんですが、「ダン」さんを倒したので少し自信が付いていました。「ボンちゃん」戦の最後は「ここで倒し切るしか無い!」と判断したので、ダメージ重視で普段は出さないEXセイスモハンマーを選択しました(キャベツ)。

準決勝 VS 2D神道
付録DVD収録

マゴ(サガット)／ネモ(春麗)

先鋒戦は「ごしょ」対「マゴ」。グランドタイガーショットを読んで跳び込みを通し、めくり起き攻めを繰り返してペースをつかむ「ごしょ」。「マゴ」に自分の動きをさせず勝利。大将戦「キャベツ」対「ネモ」は「キャベツ」の動きが冴えるが、「ネモ」がキャラ対策を見せギリギリで踏ん張る。決定戦の「ごしょ」対「ネモ」は「ネモ」が1本先取するが、跳び込みをうまく使い分け、固いガードで「ネモ」の攻めをしのいだ「ごしょ」が逆転勝利。

決定戦の対「ネモ」戦3ラウンド目、「ごしょ」の鉄壁過ぎるガードには感動すら覚えた。

試合を振り返って……

負けはしましたが、納得できるいい闘いができたので満足していました。そうしたら「ごしょ」が勝ってくれたんですが(笑)(キャベツ)。「マゴ」戦は野試合ではしっかり読み合いになるので、落ち着いて慎重にいこうと考えていたら、相手の動きが悪かったことにも助けられてうまく動けました。「ネモ」は苦手だったんですが、「マゴ」を倒して勢い付いたところで当たれたのがよかったです。3ラウンド目はガードを固めるべきだとは思っていたんですが、そこにキャベツから同じようなアドバイスを受けて、しっかり実行に移せました(ごしょ)。

決勝 VS チキングルーヴ
付録DVD収録

伊予(ダルシム)／志郎(アベル)

先鋒戦の「ごしょ」対「志郎」は「志郎」の読みが冴え、「ごしょ」はペースをつかめず敗退。大将戦は「キャベツ」対「伊予」。完全に「伊予」ペースだったが、ワンチャンスをモノにして大逆転。勢いに乗って2ラウンド目も連取する。「キャベツ」対「志郎」は、一進一退の攻防の中「志郎」がやや優位に試合を進めるが、両者細かなミスもあってもつれ、3ラウンド目へ。流れに乗って攻め続けた「キャベツ」がまたも逆転で勝利した。

ヨガテレポートにダッシュ×2から強サンダーナックルを決めたシーンは、会場全体が震えた!

試合を振り返って……

「志郎」さんとは対戦するたびに勝率が落ちていて、決勝大会では完全に対プレイヤー対策をされてしまいました。何も言うことは無いです(ごしょ)。「伊予」戦の1ラウンド目ラストは一点読みではなく、『KOF』プレイヤーとしての"本能"です(笑)。『KOF』では勝負をかける状況で相手の後転を読み、ダッシュで走り込むことがあるんですが、その動きがとっさに出たんです。最後は「普段勝てない「伊予」さんにあんな勝ち方をしたので、簡単には負けられない」という意気込みで挑んでいます。かなりグダグダでしたが(苦笑)(キャベツ)。

KOF勢こぼれ話

・全国で最初のエリア決勝、CLUBSEGA新宿西口で予選を通過した【KOF勢】。最初は様子見のつもりで参加し、チーム名は適当だったとのこと。このときも先鋒、大将の順が狙い通りに進んだ上、エリア決勝では1チームが辞退するなど追い風が吹き、「奇跡が起きた」とのこと。だが、このときも「伊予」、「志郎」、「ボンちゃん」らを倒しているので、見事な勝利といえるだろう。

「ふ〜ど」二連覇&3勝目のゆくえは……!?

©SEGA

圧倒的プレイヤー性能で昨年の決勝大会を席巻した「ふ〜ど」。3回目の優勝、連覇のかかる「ふ〜ど」を止めたのは、"やり込み勢"だった……!?

ゲーム性の調整で混戦必至!?

今年の決勝大会、注目は連覇を期待される「ふ〜ど」、「板橋ザンギエフ」の【APPLE BASIC】。前作で「いのっち」が成し遂げた偉業に向けて二人が選んだ戦友は、ブラッド界の頂点に君臨する「イトシュン」だった。盤石とも思える連覇への道に見えたが、「ふ〜ど」と「板橋ザンギエフ」は『ストIV』決勝大会出場も決めており、事情通からは「肝心の『VF5R』がやり込み不足」との懸念もされていた。

さて、その『VF5R』だが、バージョンアップによりシステム的な調整が加わった。連係技の追尾性能が全般的に向上し、避けられた後のフォローが多少効くようになったため"攻めのゲーム性"とも評されるように。

これにより、高い防御スキルを持ったプレイヤーでもアッサリ崩されてしまう場面が増え、事前予想ではかなりの混戦と見られていたが……。

ゴーレム級の防御力を持つ強豪プレイヤーでも、崩されるときは崩される。それが今作だ。

それでも順当な決勝トーナメント

決勝大会は、「こえど」、「はうる」といった"Sクラス"プレイヤーが途中で敗退するなどはあったものの、全体的に見ると各地の強豪が勝ち上がり、ベスト4には関東×2、関西×2とバランスよくバラケる形に。

注目の【APPLE BASIC】は、1回戦にて前作で関西最強ともいわれた「えるひ〜」を破ると、続く2回戦で関西最強アキラ「しずる」を、さらに3回戦では全国大会覇者「ふ〜みん」、最強プレイヤーとして「ふ〜ど」、「こえど」と並び称されることも多い「はうる」を直接下してのベスト4進出。

もう一つの関東チーム【スターダストクルセイダース】(以下、スターダスト)は、3年目にして念願の2回戦を突破。野試合で無類の強さを誇りながら大会で勝てないことから、冗談で"強い強い詐欺"などと呼ばれたりもしたが、見事に払しょくした。

大阪の【居飛車穴熊】は、「YOU」のスキル"斬り込み隊長"が冴えわたり、3タテの連続で壇上行きを決めた。

ベスト4最後は、全国大会常連ともいえる広島の【ラスボス】。初戦から大接戦でギリギリの勝負を凌ぎ続け、気合いで勝利をつかんできた。

ベスト4以降は、すべて付録DVDに収録しているのでチェック!!

『バーチャファイター5 R』決勝トーナメント

Champion: スターダストクルセイダース

店舗	チーム	メンバー
ファンタジスタ(岡山県)	大正田世界	しずる(アキラ) たふっさ(ヘネッサ) ふらいんぐ(シャッキー)
ゲームグッドヒル(栃木県)	CAP	オンロザウルスDS455(リオン) タナカケ(サラ) やきとり(シャン)
CLUBSEGA綱島(神奈川県)	APPLE BASIC	イトシュン(ブラッド) ふ〜ど(リオン) 板橋ザンギエフ(シュン)
セガワールド布施(大阪府)	桃(26)	えるひ〜(ウルフ) ぎくす(ブラッド) えな(ハイ)
CLUBSEGA港北(神奈川県)	昭和54年度世代	タクミ(アオイ) 悪魔ハイ(ハイ) シャーク(ヘネッサ)
当日予備予選枠	チャンス	黒ホノフューム(ブレイズ) マッハ(ファン) 矢永(ハイ)
ゲームセンターダイオウ(岐阜県)	トーマス軍団II	我進(ヘネッサ) ふ〜みん(レイ) はうる(カゲ)
AMコーラルパーク土浦店(茨城県)	ごっつい大仏パン屋	磁石(鷹嵐) ユト(シャッキー) ジン(カゲ)
アミューズメントスペースUFO立川店(東京都)	スターダストクルセイダース	祐天寺(ラウ) ジョセフ(アキラ) ゴーシャス(アイリーン)
当日予備予選枠	LAST GIGS	ナポレオン(シャッキー) もんぜつお(鷹嵐) いちろうた(ヘネッサ)
パロ佐久(長野県)	(株)鉄拳男商会	ちえり(シャッキー) 鉄拳男(アイリーン) そにっく さら(サラ)
セガワールド旭(千葉県)	ウォーターガーデン	KING(ハイ) たら(シャン) 珍・健一(シュン)
ハイテクセガチャタンプラザ(沖縄県)	ゴーヤーチャンプルー	P Time(カゲ) トマリオンヌ(リオン) ちゃっぴー(シャッキー)
西院コットンクラブ(京都府)	大新世界	くろほ〜(ラウ) しゃか(ゴウ) よろしこ(ジェフリー)
ゲームチャリオット船橋店(千葉県)	tb組	SHU(シュン) 栗田(鷹嵐) ちび太(リオン)
当日予備予選枠	自由街道	せろり(カゲ) かめ(レイ) 森本レオタート(ヘネッサ)

店舗	チーム	メンバー
当日予備予選枠	激動	中村(アキラ) こなつよ(ラウ) やつき(シャッキー)
G-pala多の津店(福岡県)	ヤスオチルドレン	キヨタカ(アキラ) こくま(アイリーン) とんかつ投手(ラウ)
新潟POPY(新潟県)	ポッポピー	まこと(アキラ) くるは〜(アイリーン) すくる(リオン)
ハイテクランドセガ渋谷(東京都)	チーム天竜人	エルファバ(シュン) 増田(アオイ) ホームステイアキラ(アキラ)
ビートライブ(埼玉県)	トノサマン	岩(ゴウ) 茶坊主(レイ) ブラックマジシャン(ラウ)
ゲームゾーントレジャー吉原店(山形県)	古川メガンテ	まちゃゴウ(ゴウ) G覚し一君(シャッキー) ラストホープ(サラ)
タイトーステーション広島本通店(広島県)	ラスボス	カメレオン(サラ) お肉(ジェフリー) きんくしょー(ラウ)
東京レジャーランド小岩店(東京都)	ニュートンあか	かまあげ(アキラ) あかべ(ゴウ) セットマン(レイ)
クラブセガ秋葉原(東京都)	デブ	ゴルゴンゾーラ(ラウ) しろぬこ(ブレイズ) かいふう(ヘネッサ)
ゲームセンター電撃新栄(鹿児島県)	現人神	マルコメX(アオイ) ジャダ(シャッキー) ラブコンホ(ブラッド)
ワンダーシティ名古屋店(愛知県)	ルート23	ジュリエッタ鈴木(サラ) ムッキー晶(アキラ) あいちゃん(アオイ)
ビートライブCUP特別枠	黄金世代	あうる(アオイ) 千人斬り(カゲ) こえど(シャン)
デイトナIII(埼玉県)	チャリからやくほ	トラスマン(サラ) ボルノ(ゴウ) 悬地ホッホ(シャッキー)
ブラボいわき店(福島県)	マルワイズム	千葉さな子(アオイ) ☆野ひかる(シャッキー) 真紅(シャン)
クラブセガ姫路OS(兵庫県)	居飛車穴熊	YOU(サラ) ちょーたろ(シャン) 穴熊(シャッキー)
ツインスタージオスセガ(東京都)	一人用	単純(シュン) ミシマスター(ブラッド) 閲吉(ヘネッサ)

スターダストこぼれ話

予選&ブロック決勝:【スターダスト】が最初に出場した予選が、ハイテクランドセガ渋谷。ブロック決勝の「あと一人」というところまで勝ち進んだが、"最後の砦"として立ちはだかったのが、「ホームステイアキラ」。アキラの最高峰による決戦ということでギャラリーも注目だったが、ここは「ホームステイアキラ」が勝利。結局【スターダスト】は、立川でのブロック決勝まで「おあずけ」をくらうことに。

3年連続同一チームで悲願達成!!

スターダストクルセイダース 栄光への軌跡

**祐天寺(ラウ)/ジョセフ(アキラ)
ゴージャスアイリーン(アイリーン)**

3年連続同一メンバー&チーム名という珍しい構成で、ついに優勝へと登り詰めた。その軌跡を追ってみよう。

1回戦 VS LAST GIG

ナポレオン(ジャッキー)/もんぜつお(鷹嵐)/いちろうた(ベネッサ)

1回戦の相手は、当日予選からの登場となった、元"鳳凰"「ナポレオン」率いるチーム。実は【スターダスト】の面々、意外に「ナポレオン」への苦手意識を持っていた。事実、先鋒「ゴージャス」戦はフルラウンドの泥仕合が展開される。

もつれた先鋒戦を何とか制した「ゴージャス」。これで落ち着きを取り戻したのか、その後はすんなりと勝って幸先良く3タテを達成。チームは1回戦敗退が無くなり、ホッとしたとかしないとか!?

試合を振り返って……

試合前に鳳凰様(ナポレオン)から「先鋒で来いよ」ってアオられたんですが、俺結構鳳凰様に負けるんすよ。野試合で3連敗したり。で、先鋒で出たんですが内容的には負け試合で、予想通りの熱戦(笑)。まぁココで過去の栄光にすがる鳳凰様を倒し、その勢いのまま、あれよあれよと思う間に技が当たりだして、気付いたら3タテしていました。(ゴージャス)

2回戦 VS ウォーターガーデン

KING(パイ)/たら(ジャン)/珍・健一(シュン)

続く2回戦【ウォーターガーデン】戦では、「祐天寺」が先鋒で登場。気が付けば二人抜きで3タテにリーチ……と思いきや!? 大将で登場した伏兵「たら」のジャンに「祐天寺」、「ジョセフ」が連続して抜かれ、大将戦へともつれ込む。

「今年も序盤で負けるのか……?」とギャラリー(および当事者)が心配したように、この大将戦もフルセット。この日、唯一の大将戦をモノにした「ゴージャス」の勝負強さ(弱さ?)が光った。

試合を振り返って……

序盤はあまり覚えていないんだけど、俺が先鋒で出て「珍・健一」を滅殺し、「KING」も割とアッサリ倒して「三人いるからもう大丈夫だ」と思った辺りから、俺と「ジョセフ」が抜かれて……。(祐天寺)大将ワタクシですが、先に2本取って気持ち的に余裕あったんですよ。でも気付いたらフルセットであせりました。「ジョセフ」が一番うれしかったハズ(笑)。(ゴージャス)

3回戦 VS tb組

栗田(鷹嵐)/SHU(シュン)/ちび太(リオン)

3回戦は、一昨年の覇者で"バーチャ神"の称号を持つ「ちび太」、全国大会優勝経験があり、鷹嵐の強化でバイ○ルト(+すてみ)の超攻撃力を武器とする「栗田」、全国大会準Vの「SHU」という、チーム名通りのベテラン三人組が相手。

全員が「大会でのちび太は要注意」と語ったが、ここは「ジョセフ」が苦労しつつ3タテで勝利。「栗田」戦は危なかったが、相手の投げ抜け漏れ投げがダッシュ投げとかみ合うなど、運も味方に付けた。

試合を振り返って……

先鋒「ちび太」は無いだろう、ということで「祐天寺」で。親方(栗田)のデカい技くらって負けちゃったので、次鋒は相性重視で俺が出ました。結構な泥仕合でしたね。勝因は普段の反復練習がうまく出たということで(笑)。「SHU」さんの試合内容は全く覚えてない(笑)。大将「ちび太」戦は、キツいと思ったけど冷静に避け方向のクセを突いたりできました。(ジョセフ)

準決勝 VS APPLE BASIC

付録DVD収録

イトシュン(ブラッド)/ふ〜ど(リオン)/板橋ザンギエフ(シュン)

同チーム初の壇上となるこの試合。相手は本命【APPLE BASIC】。両チームともジャンケン(キャラの後出し権)が重要と考えていただろうが、ここで勝ったのは【スターダスト】。先鋒「イトシュン」に対して、相性のいい「祐天寺」をぶつけることに成功。

結局、ここで「祐天寺」が勝ったのが大きなアドバンテージとなり、その後も勝ち星を先行させた【スターダスト】が決勝へと勝ち進んだ。

この闘いは、とにかくジャンケンに尽きるだろう。後出しで「イトシュン」を沈め、「ふ〜ど」には負けたもののステージ選択権を取って「ふ〜ど」得意の距離戦を封じた。最後は2対1で「板橋ザンギエフ」に対し数の有利を作りながらの快勝!

試合を振り返って……

この日唯一のジャンケン勝利です(笑)。(ゴージャス)事前に「イトシュン」担当が「祐天寺」で、「ふ〜ど」、「板橋ザンギエフ」には「ジョセフ」を当てようかと。で、俺が「イトシュン」に分がいいって話だったけど、実は勝ち越したのは1日だけ(笑)。とはいうものの、先鋒後出しで「イトシュン」をつぶせたのが一番デカかったんじゃないですかね?(祐天寺)

決勝 VS 居飛車穴熊

付録DVD収録

YOU(サラ)/穴熊(ジャッキー)/ちょーたろ(ジャン)

ついに迎えた決勝戦。相手は"虎牙"の特殊称号を持つ「YOU」の快進撃もあって、順調に勝ち上がってきた関西の本命【居飛車穴熊】。

後出しということでキャラ相性が出にくい「祐天寺」のラウが先鋒で出るが、先に「YOU」に追い詰められる。

ここを要所の地掃腿で切り返して凌いだ「祐天寺」は、その後次第に調子を上げていき、劇的な3タテで悲願の初優勝を手にした。

当日、最も勢いのあった「YOU」のサラ。この試合を、2本先行されながら何とか逆転できたことが、その後の「祐天寺」の快進撃につながったといえるだろう。来年も(バーチャがあれば)同一チームで出たいと語っていた。

試合を振り返って……

先鋒は調子良かった俺が出ました。2本先行されて、そこから取り返せたので気分的にラクになりました。「穴熊」戦も、内容はセットカウント以上にギリギリだった。お互いテンパっていて、俺もすごいコンボ決めましたから(笑)。でもノッている状態で、「ちょーたろ」戦は技を出せば全部当たる、みたいな感じになっていましたね。(祐天寺)

ブラッド神に有利が付く男!?:文中にも書いたが、ある日の野試合で「祐天寺」が「イトシュン」に勝ち越したことから、「祐天寺はイトシュンに強い」という評判が出始めた。この話は解説の「マグナム」も話題に出すほど有名となったが、実はこれを吹聴して回ったのが、当の「イトシュン」だったとか……(笑)。

夏だ!
オオオオオ
格闘だ!

闘劇だーっ!
ザパーン

こんなことしてる場合じゃねー!
さっそくディファへ……

今回は会場違うから気ーつけてね
えっ

そう! 闘劇は新たな巨大ステージへ!
会場はさらに豪華に! でっかく!

ばみゅーだとらいあんぐる! 第3回

闘劇レポート

in JCBホール地下闘技場!

葉生田采丸

オイラは一日目、三日目行ったよ!

すげー試合だ!

そして……

優勝は……!

キャベツ、ごしょ組の【KOF勢】でした!
おめでとうございまーす!!
このコーフンは覚めるのに少し時間がかかりました!
うわーー熱い! すげー 面白えー!
闘劇のだいごみだね!
フーー…… しびれたっス
きゅうけい。
いやー……いきなりの名勝負連発っスねぇ
あのKOF勢って名前……今年KOFが種目に無いのが関係してます?
もち もち
ええ。一時鞍替えした感じです
……といっても
キャベツ、ごしょ共に何千試合とストIV やり込んでますが
…… でも
これで因縁できちゃいましたねぇ……
これをプロレス、格闘技に例えると……チャンピオンに他団体の選手がなってしまった……ということ
これは黙っていられないでしょう?
次の闘劇では血で血を争うリベンジマッチになるだろう
ストIV戦士たちよ……! ベルトを取り戻せっっ!!
あんまりたきつけないでくださいよー
まぁ… 格闘番組的なお約束ですよ
———で、
三日目!
ラインナップは ·GGXX ACORE ·すっごい! アルカナハート2 ·ブレイブルー
パーン
ちちゃろう!
試合として一番熱かったのはギルティだったけど……
決勝すごかったしね
ほかの2タイトルも見どころ多かったですよ!
ブレイブルーは新作で格ゲーらしくない動きが新鮮でした
見どころは強キャラといわれているニューが、決勝に行けなかったこと!
アラクネが好き。
どう駆逐されたかをお楽しみ下さい
バレーコンボを駆使し上がってきた客カルルにも要注目!
ぺち ぺち ぺち ぺち
巧技
やるじゃん
これから続編も出るだろうし、さらに盛り上がるといいっスね
まだ1はキャラも少ないし。
ですねー これからのタイトルっス

※「ねこセンサー」氏は「テクスチャエルザ」、「殿」氏は「神このは12Pカラー」というリングネームでエントリー

闘劇で繰り広げられた名勝負目白押し!

DVDコンテンツINDEX &コンテンツ解説

今回の付録DVDには「闘劇'09 FINAL」の初日に実施された『ストリートファイターⅣ』と『バーチャファイター5 R』の名勝負と壇上の試合を収録!

コンテンツ1 ストリートファイターⅣ

ベストバウト

回戦			
1回戦	高モチベ(板橋ザンギエフ/ふ~ど)	VS.	今夜も武神流(I頭@武神流/静岡最強)
1回戦	モアの門番(寝王☆誠/ダン)	VS.	THE BOY(ときど/おじさんボーイ)
1回戦	Team Kapital(Justin Wong/Marn)	VS.	G.EXPLOSION(キグナス/ナイキ)
2回戦	ねこぱんち(ボンちゃん/トガワ)	VS.	ももデヴ(金デヴ/ももち)
3回戦	ウメヌキ(ウメハラ/ヌキ)	VS.	生だし(だしお/生めそ)
3回戦	えい太尊(前田太尊/えいた)	VS.	2D神道(ネモ/マゴ)

8月14日。記念すべき「闘劇'09 FINAL」の開幕を告げるタイトルは『ストリートファイターⅣ』。「KOF勢」の軌跡の快進撃は記憶に新しいだろう。

今回の付録DVDには、壇上の試合はもちろん、数多くの試合から厳選された名勝負を収録。超上級者同士の闘いを見て、今後のプレイに役立てよう。

熾烈な予選を勝ち抜けてきた強豪プレイヤーの一挙手一投足を刮目せよ!

ついに決勝戦! 闘劇'09覇者誕生の瞬間をこの付録DVDに収録。

コンテンツ2 バーチャファイター5 R

ベストバウト

回戦			
1回戦	APPLE BASIC(イトシュン)	VS.	稔(えるび~)
1回戦	チャリからやくほ(ラストテンツク)	VS.	マルワイズム(☆野ひかる)
1回戦	ゴーヤーチャンプルー(トマリオンヌ)	VS.	大新世界(よろしこ)
2回戦	ウォーターガーデン(たら)	VS.	スターダストクルセイダース(ゴージャスアイリーン)
2回戦	ラスボス(お肉)	VS.	トノサマン(茶坊主)
3回戦	スターダストクルセイダース(ジョセフ)	VS.	tb組(栗田)
3回戦	APPLE BASIC(板橋ザンギエフ)	VS.	トーマス軍団Ⅱ(はうる)

近年は荒れた大会になることが多かったが、今回は本命チームが強さを発揮し、上位進出を果たす結果となった『バーチャファイター5 R』。また、壇上の試合とは別に収録されている全7試合のベストバウトはどれも白熱した勝負で必見。達人たちの洗練された動きを参考に、対戦スキルを身に付けよう。

熟練者同士のハイレベルな読み合いを見ることができる。

決勝戦最後の勝負。お互いチームのためにも負けられない。

月刊アルカディア 付録DVD視聴上の注意

このDVDビデオは、一般家庭での私的視聴に用途を限って販売されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル(有償·無償を問わず)することは法律によって一切禁止されています。【DVDビデオの取り扱い上のご注意】 ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かって拭き取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。使用後は、必ず再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースに収めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となります。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。【健康上のご注意について】 本DVDビデオをご覧いただく際には、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近づき過ぎないようにしてご覧ください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようにしてください。【DVDビデオの破損について】 DVDビデオのパッケージングには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですがご返送前に弊社カスタマーサポート部までお電話もしくはメールにてご連絡ください。ご返送の際は、破損したDVDビデオとお名前、ご住所、電話番号を名機したメモを同封の上、着払いでカスタマーサポート部宛にお送りください。折り返し良品をお送り致します。

〒102-8431 (株)エンターブレイン カスタマーサポート部 TEL.0570-060-555(土日祝日を除く午後12時から午後5時)メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp

※無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

闘劇'09 月刊アルカディア特別付録DVD Vol.1

STREET FIGHTER Ⅳ

Virtua Fighter5 R

ARCADIA

Present

読者アンケートにご協力ください

株式会社エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することになりました。皆様の貴重なご意見·ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りの資料とさせていただきます。なにとぞご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下の商品をプレゼントいたします。

全国共通図書カード　3,000円分

日本全国の図書カード取り扱い店11,123店舗（2009年8月10日現在）にてご利用いただける全国共通図書カード（お一人様3,000円）を、計50名様にプレゼント!!

■アンケートご記入方法

以下の質問について、(○はひとつだけ)(○はいくつでも)などの指示にしたがって、**該当する番号に○をお付けください。**
お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。
■<宛先>〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　㈱エンターブレイン 広告部 アンケート係
■2009年10月31日(土曜日)当日消印有効
■<当選者発表>当選者の発表は、賞品の発送(2009年11月以降を予定)をもって代えさせていただきます。
※このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的として実施しています。集計結果は、お客様個人を識別することができない情報データとして統計処理いたします。

1 ゲームセンターにはどのくらい行きますか?(○はひとつだけ)
1. 毎日
2. 週に3 ～4 回
3. 週に1 回程
4. 月に2 ～3 回
5. 月に1 回程
6. あまり行かない

2 一回ゲームセンターに遊びに行く時にどのくらいお金を使いますか?(○はひとつだけ)
1. 500 円未満
2. 500 ～1000 円未満
3. 1000 ～3000 円未満
4. 3000 ～5000 円未満
5. 5000 ～1万円未満
6. 1万円以上

3 どのジャンルのゲームが好きですか?(○はいくつでも)
1. 格闘
2. シューティング
3. アクション
4. スポーツ
5. 音楽
6. パズル
7. 麻雀(脱衣含む)
8. 体感
9. シミュレーション
10. カードゲーム
11. クイズ

4 ビデオ·体感ゲーム以外にゲームセンターで遊ぶゲームはどれですか?(○はいくつでも)
1. メダル
2. プライズ
3. プリクラ
4. その他

5 よく行くゲームセンターは決まってますか?(○はひとつだけ)
1. よく行く店が何店舗かある
2. よく行く店が1 店舗はある
3. 特に決まっていない

6 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームではどちらのプレイ時間が多いですか?(○はひとつだけ)
1. 家庭用ゲーム
2. ゲームセンター
3. 同じくらい

7 ゲームセンターのゲームが家庭用に移植される場合、そのゲームを購入しますか?(○はひとつだけ)
1. 必ず購入する
2. 好きなゲームなら購入する
3. どちらともいえない

8 家庭用ゲーム機に移植されたゲームをゲームセンターで遊ぶ事はありますか?(○はひとつだけ)
1. 移植前より頻繁に遊ぶ
2. 移植前よりは遊ばなくなる
3. どちらともいえない

9 闘劇に参加した事はありますか?(○はひとつだけ)
1. 参加した事がある
2. 参加した事はない
3. 闘劇を知らない

10 闘劇以外での対戦ゲーム大会に参加したことがありますか?(○はひとつだけ)
1. 参加したことがある
2. 参加したことはない

■住所等記入項目

住所	
〒　都道府県	
氏名	年齢
フリガナ	歳
電話	性別
	1.男　2.女
職業	
1. 小学生　2. 中学生　3. 高校生　4. 大学生　5. 短大·専門学校生　6. 会社員　7. パート·アルバイト　8. 自営　9. 主婦　10. 公務員　11. 無職　12. その他	

※個人情報の取り扱いについて
このアンケートをご送付いただく際にお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

追加キャラ攻略&データ続報を凝縮!!

ジャッジの解禁や全国大会など、まだまだ話題が絶えない『デモンブライド』。今回はジャッジの攻略と、技データ集の続報をお届け。チェックしてプレイに役立てよう。

Text：ケンちゃん（ジャッジ攻略）、KYO（データ集）

デモンブライド
■メーカー：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：7月16日（稼働中）
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

ジャッジ　堕天使ミカエル

ジャッジは通常技、必殺技こそ久遠と同じ性能だが、射撃系全般と超必殺技に違いが見られる。高性能な射撃を武器に立ち回っていこう。

特殊技			
地上／➡+A、➡+C　空中／➡+B、⬇+C、➡+C			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	罪狩の刃	⬇↘➡+攻撃	B
	愚者を裂く月	➡⬇↘+攻撃	⬇+B
	因果応報の茨	⬇↙⬅+攻撃	⬅+B
ブライド必殺技	マリスコール	⬇↘➡+射撃	➡+C
	ダークネスコード	➡⬇↘+射撃	⬅+C
	イノセントカオス	⬇↙⬅+射撃	無し
超必殺技	ラストジャッジメント	➡↘⬇↙⬅➡+AB同時押し	AB同時押し

基本攻略

★➡+C、ジャンプ➡+Cが立ち回りの要！
★AorEX愚者を裂く月で相手のジャンプ、接近を防止！

遠距離では立ちCやジャンプCでけん制しつつ、相手の動きに対応していくのが基本戦術。相手が空中から近付いて来るようなら、AorEX愚者を裂く月で迎撃しよう。A版は出始めが対打撃無敵、EX版は出始めが完全無敵なので信頼できる。

地上戦ではしゃがみB、A罪狩の刃、ダッシュAのほか、➡＋Cがけん制に役立つ。➡＋Cは地面を疾走する衝撃波を放つジャッジ特有の射撃で、射程は短いが発生が早く、ヒット時は相手を浮かす効果がある。ジャンプキャンセルできるタイミングが早いので、ヒット時はジャンプAなどにつなごう。

空中戦では、空対空にはリーチが長いジャンプA、跳び込みにはめくりを狙えるジャンプBを使用する。相手を壁にたたき付ける効果があるジャンプ➡＋Cは、発生が早いので空対空で活躍する。カウンターヒット時は➡方向ダッシュCや、➡方向ダッシュ→ジャンプBなどで追撃して連続技を狙いたい。

超必殺技のラストジャッジメントは、前方へ堕天使ミカエルが突進。攻撃発生後まで無敵時間が持続するため割り込みに使えるほか、しゃがみBⒸ▶A罪狩の刃Ⓒ▶～など、連続技に使いやすい。

ラストジャッジメントは無敵時間が長く、画面端まで堕天使ミカエルが飛んで行く。飛び道具を抜けつつ決めることも可能だ。

ダークネスコードは、ジャッジを囲むように地面から空中へ剣を飛ばす。相手が頭上、もしくは真下に入る状況で使おう。

連続技

①	【しゃがみA×2 or しゃがみB or ➡+A→➡+C】Ⓙ▶【A→B→➡+B】
②	➡投げⒹ▶（⬅+D）→ダッシュ【A→C】→2段ジャンプ【B→➡+B】
③	ジャンプ➡+C（カウンターヒット）Ⓓ▶（➡+D）→ダッシュC→（着地）ジャンプ【A→B】Ⓓ▶（➡+D）→ダッシュAⒸ▶EX愚者を裂く月
④	（相手画面端）【しゃがみB→➡+C】Ⓙ▶【A→（遅め）B】→（着地）EX愚者を裂く月→エンゲージクライマックス発動→立ちAⒸ▶A罪狩の刃（2段目）Ⓒ▶ラストジャッジメント

①はジャッジの基本連続技。ジャンプ➡＋B後は⬇＋Dで着地し、起き攻めに移行しよう。②はダッシュC後、すぐ2段ジャンプしてジャンプBを当てるのがコツ。③はジャンプ➡＋Cカウンターヒット時の追撃。④はジャンプ【A→B】のつなぎを遅らせ、着地してからEX愚者を裂く月へ。その後ABCを同時に連打して最速でエンゲージクライマックスを発動し、立ちAを当てよう。

ジャッジ 技データ集

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
射撃	立ちCシャンプC&シャンプ⬇+C	600×n	91（80）	19	—	全体51	−11	全	JD必	射撃	全弾同時に発生　空中版は発生18F　Lv1は2発、Lv2は3発、Lv3は5発
	立ちCジャンプC&ジャンプ⬇+C（タメ）	600×n	91（80）	34	—	全体62	−3	全	JD必	射撃	34F、38F（空中版は35F、39F）に弾発生／Lv1は2発ずつ、Lv2は3発ずつ、Lv3は5発ずつ発生／空中版は全体64F
	しゃがみC（Lv1）	2000	91（80）	14	18	全体44	−3	全	JD必	射撃	弾発生後3F、6F目で縦方向のリーチが伸びる
	しゃがみC（Lv2）	1500・2000	91（80）×2	14	18・18	全体54	−4	全	JD必	射撃	22Fで2発目発生／弾発生後3F、6F目で縦方向のリーチが伸びる
	しゃがみC（Lv3）	1000・1500・2000	95（80）・91（80）×2	14	12・18・18	全体57	−2	全	JD必	射撃	19Fで2発目、28Fで3発目発生／弾発生後3F、6F目で縦方向のリーチが伸びる
	➡+C	1200／1500／1800	87（80）	10	20	全体48	−11	全	JD必	射撃	レベル上昇で弾速が速くなる
	ジャンプ➡+C	2200／2600／3000	70	14	25	全体48	—	全	JD必	射撃	26Fで攻撃判定拡大／レベル上昇で弾速が速くなる
	ダッシュC	2000	70	27	11	全体28	—	全	JD必	打撃	
ブライド必殺技	マリスコール	1000×n	83	39	—	全体57	+26／+32／+38	全	JD	射撃	6Fごとに発生／Lv1は3発、Lv2は4発、Lv3は5発
	ダークネスコード（Lv1）	300×n・200×n	95	38	—	全体68	+3	全	JD	射撃	発生位置は①その場、②前後近距離（合計3本）／①は攻撃力300、発生41F／②は攻撃力200、発生38F
	ダークネスコード（Lv2）	300×n・200×n	95	38	—	全体68	+3	全	JD	射撃	発生位置は1前後近距離、2前後遠距離（合計4本）／①は攻撃力300、発生39F／2は攻撃力200、発生38F
	ダークネスコード（Lv3）	300×n・200×n	95	38	—	全体68	+3	全	JD	射撃	発生地は①その場、②前後近距離、③前後遠距離（合計5本）／①は攻撃力300、発生41F／②は攻撃力200、発生38F／③は攻撃力300、発生39F
	イノセントカオス	備考参照	91	55	49	全体68	+59	—	JD	—	攻撃力はLv1時（200・300）×8、Lv2時（300・400）×8、Lv3時400×16／空中版は全体48F
超必殺技	ラストジャッジメント	500・300×n	95・100×n	0+11	—	全体97	−52	全	—	打撃	1～40F無敵／1段目ヒット時相手をロックする／2段目以降はヒット数ランダム
	ラストジャッジメント（クライマックス版）	500・300×n・3000	95・100×n・100	0+11	—	全体97	−52	全	—	打撃	1～40F無敵／1段目ヒット時相手をロックする／2段目以降はヒット数ランダム

DB事典
●**技データの見方**：エンゲージレベルによって性能が異なる技は、「Lv1時／Lv2時／Lv3時」と分けて表記。補正の単位は%で、連続ヒット中は次々と乗算されていく。連続技の初段に使った場合に補正値が異なる技は、「通常値（初段補正）」と分けて表記。発生、持続、硬直差の単位はフレーム（表中一部ではFと表記）。キャンセルは「J」がジャンプ、「D」がダッシュ（ブライドキャンセル）、必が必殺技でキャンセル可能なことを表す。
●**ジャンプキャンセル補足**：地上技はキャンセルタイミング前からレバー上方向に入れっぱなしでジャンプキャンセルできるが、空中技はキャンセルタイミング後にレバーを入力しないとジャンプキャンセルできない。

射撃&ブライド必殺技キャンセルタイミング

※1:タメた場合は発生後11Fからキャンセル可能　※2:必殺技キャンセルは着地後2F以降　※3:ヒットしたときも同じタイミングでキャンセル可能　※4:キャンセルは発生後10Fまで／6段目発生後までボタンを押しっぱなしにしていると53Fまでキャンセルできない　※5:硬直は着地まで　※6:タメた場合はボタン離し後2Fからキャンセル可能　※7:2セット目以降のキャンセルタイミングは、ジャンプ&ダッシュが発生後22F、必殺技が発生後14F　※8:2セット目以降のキャンセルタイミングは、ジャンプ&ダッシュが発生後24F、必殺技が発生後14F　※9:キャンセル後の弾は射出されない　※10:タメた場合はボタン離し後31Fからキャンセル可能

技名	発生	全体	キャンセル		
			J	D	必
久遠					
立ちC	19	51	30	30	30
立ちC（タメ）	34	66	45	45	45
しゃがみC	14	54	30	30	30
➡+C	29	60	39	39	39
ジャンプC&ジャンプ⬇+C	18	51	29	29	29
ジャンプC&ジャンプ⬇+C（タメ）	35	68	46	46	46
ジャンプ➡+C	23	63	46	46	46
ダッシュC	27	28	20	20	20
ラヴ・セイバー	36	58	34	32	—
ラヴ・ライトニング	64	62	42	42	—
（空中）ラヴ・ライトニング	64	62	44	44	—
ラウ・フラッシュ	—	59	47	47	—
零彗					
立ちC　※1	8	44	27	27	27
しゃがみC　※1	12	47	31	31	31
➡+C	24	63	52	52	52
ジャンプC&ジャンプ⬇+C　※1	[illegible]	44	27	27	27
ジャンプ➡+C	24	63	52	52	52
ダッシュC	25	33	25	25	25
我のチカラを見よ	25	63	37	37	—
我が怒りを受けよ（Lv1、当て身）	4	36	21	21	—
我が怒りを受けよ（Lv2、当て身）	4	36	21	21	—
我が怒りを受けよ（Lv3、当て身）	2	36	21	21	—
我が怒りを受けよ（反撃）	19	49	29	29	—
我に畏怖せよ	22	42	30	30	—
（空中）我に畏怖せよ	22	42	31	31	—
明日真					
立ちC　※2	15	47	31	31	40
しゃがみC	17	55	41	41	41
しゃがみC（タメ）	33	72	57	57	57
⬅+C	16	55	38	38	38
⬅+C（タメ）	32	71	54	54	54
ジャンプC&ジャンプ⬇+C	15	48	31	31	31
ジャンプ⬅+C	16	57	38	38	38
ジャンプ⬅+C（タメ）	32	73	54	54	54
ダッシュC	15	34	21	21	21
熱拳制裁	24	43	26	26	—
（空中）熱拳制裁	24	46	26	26	—
灼熱昇打	46	49	37	37	—
爆熱掌　※3	16	42	38	38	—
紅花					
立ちC	22	53	36	36	27
立ちC（タメ）	43	74	57	57	48
しゃがみC	10	50	36	36	36
しゃがみC（タメ）　※4	10	67	発生後10	発生後10	発生後10
➡+C	12	52	33	33	33
ジャンプC	24	55	38	38	29
ジャンプC（タメ）	43	74	57	57	48
ジャンプ➡+C	12	52	33	33	33
ダッシュC	29	55	42	42	45
蛇旋刃	22	68	44	44	—
[illegible]	19	62	48	48	
結 エメリア					
【エーテル弾】立ちC	11	39	25	25	25
【エーテル弾】立ちC（タメ）	22	50	45	45	45
【エーテル弾】しゃがみC	11	43	31	31	31
【エーテル弾】しゃがみC（タメ）	22	54	49	49	49
【エーテル弾】ジャンプC&ジャンプ⬇+C	13	43	32	32	32
【エーテル弾】ジャンプC&ジャンプ⬇+C（タメ）	24	54	47	47	47
【拡散弾】立ちC	14	43	32	32	32
【拡散弾】しゃがみC	13	47	32	32	32
【拡散弾】ジャンプC&ジャンプ⬇+C	15	48	34	34	34
【ナパーム弾】立ちC	分裂後3	40	30	30	30
【ナパーム弾】しゃがみC	分裂後3	45	32	32	32
【ナパーム弾】ジャンプC&ジャンプ⬇+C	分裂後3	43	32	32	32
【共通】ダッシュC	58	40	30	30	30
【エーテル弾】エンハンスショット	20	51	40	40	
【拡散弾】エンハンスショット	17	45	34	34	—
【ナパーム弾】エンハンスショット	分裂後43	49	43	43	—
エーテルミサイル	33	53	41	41	—
（空中）エーテルミサイル	32	※5	50	50	
ドーン					
立ちC	26	54	37	37	37
しゃがみC	20	46	33	33	33

技名	発生	全体	キャンセル		
			J	D	必
しゃがみC（タメ）	35	61	43	43	43
⬅+C	26	48	37	37	37
⬅+C（タメ）	44	66	51	51	51
ジャンプC	30	58	41	41	41
ジャンプ⬅+C	26	52	37	37	37
ジャンプ⬅+C（タメ）	44	70	51	51	51
ダッシュC	15	39	25	25	25
スプラッシュトゥブラック（Lv1）	22	70	62	62	—
スプラッシュトゥブラック（Lv2）	21	70	62	62	—
スプラッシュトゥブラック（Lv3）	19	70	62	62	—
デビルフィッシュ	58	42	39	39	—
乃亜					
立ちC&しゃがみC　※6	—	30	24	24	24
➡+C　※7	12	38	33	33	25
⬅+C	16	45	40	40	26
ジャンプC　※6	—	33	24	24	24
ジャンプ➡+C&ジャンプc+C　※8	12	42	35	35	25
ジャンプ⬅+C	16	49	42	42	31
ダッシュC	31	28	20	20	20
ワールウインド	39	51	43	43	—
シックルウインド	55	55	50	50	—
（空中）シックルウインド（Lv1）	56	59	52	52	—
（空中）シックルウインド（Lv2）	54	59	52	52	—
（空中）シックルウインド（Lv3）	52	59	52	52	—
スピリトリック（Lv1）	—	43	35	35	—
スピリトリック（Lv2）	—	40	32	32	—
スピリトリック（Lv3）	—	37	29	29	—
（空中）スピリトリック	—	45	35	35	—
ダスク					
立ちC	19	52	40	40	38
立ちC（タメ）	19	69	53	53	51
しゃがみC	23	47	33	33	29
しゃがみC（タメ）	38	62	48	48	44
➡+C	接触後1	38	26	26	26
⬅+C	接触後1	38	28	28	28
ジャンプC	29	46	38	38	30
ジャンプC（タメ）	36	55	47	47	39
ダッシュC	63	38	29	29	29
壁張り付き中C	[illegible]	37	27	27	
ハウントカーズ（カーズ状態以外）	31	50	37	37	
ブラッドティアーズ	32	102	88	88	
リヒト					
立ちC	19	50	31	31	28
立ちC（タメ）　※9	30	87	36	36	36
しゃがみC	13	44	25	25	22
しゃがみC（タメ）　※9	21	61	27	27	27
➡+C	108	55	28	28	28
ジャンプC	13	45	25	25	25
ジャンプC（タメ）	21	62	27	27	27
ジャンプ⬇+C	14	46	26	26	26
ジャンプ⬇+C（タメ）	22	63	28	28	28
ジャンプ⬅+C	接触後1	58	36	36	32
ダッシュC	48	31	20	20	20
あっちいってしっしっ	53	64	52	52	—
しょうがないね	66	68	46	46	—
だいじょうぶ?	66	68	46	46	—
イヴ					
立ちC	7	42	34	27	34
立ちC（タメ）	7	52	46	40	46
しゃがみC（Lv1）	25	47	29	25	35
しゃがみC（Lv2）	27	53	39	32	47
しゃがみC（Lv3）	30	60	44	36	53
➡+C	14	33	25	—	25
➡+C（タメ）	14	52	39	39	39
ジャンプC	7	46	35	30	35
ジャンプC（タメ）	7	51	40	36	40
ジャンプ⬇+C	24	50	39	27	39
ダッシュC	21	30	21	21	21
バグズショット	43	42	37	29	—
インモラルホールド（Lv1）	44	37	28	24	—
インモラルホールド（Lv2）	40	37	28	24	—
インモラルホールド（Lv3）	36	37	28	24	—
（空中）インモラルホールド（Lv1）	44	37	31	24	—
（空中）インモラルホールド（Lv2）	40	37	31	24	—
（空中）インモラルホールド（Lv3）	36	37	31	24	—

技名	発生	全体	キャンセル		
			J	D	必
にぃな					
立ちC	16	44	33	33	26
しゃがみC&ジャンプC　※10	接触後4	47	36	36	30
➡+C	29	54	43	43	28
ジャンプ➡+C	14	43	29	29	29
ジャンプ⬇+C	14	43	30	30	30
ダッシュC	34	58	42	42	42
モーニングサンダー	47	64	42	42	—
アフタヌーンサンダー（Lv1）	45	67	56	56	—
アフタヌーンサンダー（Lv2）	43	67	56	56	—
アフタヌーンサンダー（Lv3）	41	67	56	56	—
ぺこ丸					
立ちC	—	54	13	21	21
しゃがみC	17	52	24	24	24
ジャンプC	17	30	24	24	24
ダッシュC	82	29	18	18	18
砕破	42	44	27	27	—
（空中）砕破	44	54	29	29	—
[illegible]					
立ちC	18	43	37	37	32
立ちC（タメ）	28	52	41	41	41
しゃがみC	16	43	35	35	27
しゃがみC（タメ）	26	52	36	36	36
ジャンプC&ジャンプ⬇+C	18	39	34	34	28
ジャンプC&ジャンプ⬇+C（タメ）	28	48	37	37	37
ダッシュC	29	39	21	21	30
彗星	25	56	52	48	—
（空中）彗星	22	52	50	47	—
氷雨	17	74	51	67	—
氷雨（タメ）	32	89	66	82	—
ビッグバンタックル	27	66	54	54	—
ビッグバンカウンター	—	51	33	33	—
しふぉん					
立ちC	29	46	38	38	34
立ちC（タメ）	41	58	50	50	46
しゃがみC	29	60	60	50	50
➡+C	19	47	35	35	31
ジャンプC	29	46	38	38	34
ジャンプC（タメ）	41	58	50	50	46
ジャンプ⬇+C	13	54	32	32	32
ダッシュC	接触後1	45	34	34	34
ドキドキスローナイフ	14	50	36	36	—
（空中）ドキドキスローナイフ	17	53	47	47	—
ワクワクジャグリング	9	69	57	57	—
キラキラレインボウ	80	83	68	68	—
リベリオン					
立ちC	15	51	31	31	34
立ちC（タメ）	24	69	43	43	46
しゃがみC	15	53	32	32	36
しゃがみC（タメ）	24	71	45	45	49
➡+C	55	64	40	40	43
ジャンプC&ジャンプ⬇+C	15	51	28	28	31
ジャンプC&ジャンプ⬇+C（タメ）	24	69	43	43	43
ジャンプ➡+C	55	64	52	40	40
ダッシュC	25	33	25	25	25
ライジングサン	25	63	37	37	—
サンクチュアリ	59	63	37	37	—
ライトストリーム	24	75	49	49	—
（空中）ライトストリーム	24	63	52	52	—
ジャッジ					
立ちC	19	51	30	30	30
立ちC（タメ）	34	62	41	41	41
しゃがみC（Lv1）	14	44	22	22	22
しゃがみC（Lv2）	14	54	31	31	31
しゃがみC（Lv3）	14	57	36	36	36
➡+C	10	48	21	21	21
ジャンプC&ジャンプ⬇+C	18	51	29	29	29
ジャンプC&ジャンプ⬇+C（タメ）	35	64	42	42	42
ジャンプ➡+C	14	48	27	27	27
ダッシュC	27	28	20	20	20
マリスコール	39	57	31	31	—
ダークネスコード	38	68	42	42	—
イノセントカオス	55	68	42	42	—
（空中）イノセントカオス	55	48	36	36	—

※キャンセルできない技は割愛してあります

リベリオン 技データ集

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
射撃	立ちC&ジャンプC&ジャンプ⬇+C	1000・600×n	91（70）	15	—	全体51	−13	全	JD必	射撃	相手 or 敵弾に接触すると軌道変化／接触するごとに攻撃判定縮小／レベル上昇で攻撃判定拡大／攻撃力のn部分はLv1時2、Lv2時3、Lv3時4
	立ちC&ジャンプC&ジャンプ⬇+C（タメ）	1000・600×n	91（70）	24	—	全体69	−21	全	JD必	射撃	相手 or 敵弾に接触すると軌道変化／接触するごとに攻撃判定縮小／レベル上昇で攻撃判定拡大／攻撃力のn部分はLv1時3、Lv2時4、Lv3時5
	しゃがみC	1000・600×n	91（70）	15	—	全体53	−15	全	JD必	射撃	相手 or 敵弾に接触すると軌道変化／接触するごとに攻撃判定縮小／レベル上昇で攻撃判定拡大／攻撃力のn部分はLv1時2、Lv2時3、Lv3時4
	しゃがみC（タメ）	1000・600×n	91（70）	24	—	全体71	−23	全	JD必	射撃	相手 or 敵弾に接触すると軌道変化／接触するごとに攻撃判定縮小／レベル上昇で攻撃判定拡大／攻撃力のn部分はLv1時3、Lv2時4、Lv3時5
	➡+C&ジャンプ➡+C	2000	70	55	12／18／24	全体64	+27	全	JD必	射撃	
	ダッシュC	500×n	95（80）	25	5・4×n	全体33	—	全	JD必	射撃	Lv1は4ヒット、Lv2は6ヒット、Lv3は8ヒット
ブライド必殺技	ライジングサン	1400×n	87（80）	25	—	全体63	−11	全	JD	射撃	全弾同時に発生／Lv1時3発、Lv2時4発、Lv3時5発
	サンクチュアリ	1000×n	83	59	31	全体63	—	全	JD	射撃	33Fごとに4発同時に発生／Lv1時2セット、Lv2時3セット、Lv3時4セット
	ライトストリーム	備考参照×6	91	24	3・2×11	全体75	−2	全	JD	射撃	攻撃力はLv1時300・400、Lv2時400・500、Lv3時500・600／空中版は全体63F
超必殺技	ルシフェリアン・ドクトリン	1000×11	100・95×10	0+7	6（8）3・6×9	72	−11	全	—	打撃	1〜119F無敵／1段目のみ空中ガード不能
	ルシフェリアン・ドクトリン（クライマックス版）	1000・900×9・（400・500）×7・400×2・1000	100	0+7	4（10）3・6×9（18）4×18	91	−27	全	—	打撃	1〜225F無敵／1段目のみ空中ガード不能／1段目ヒット時相手をロック／ロック時2〜10段目補正95%、落下部分補正50%／1段目空振り時攻撃力700×10・（400・500）×8・100×2。補正（400・500）×7部分95%、ほかは100%

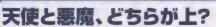
DB事典 ●**超必殺技へのダメージ補正**：超必殺技を連続技に組み込んだ場合、どれだけ補正値が重くなっていても50%の補正しか受けない（補正値が51%以上の場合はその補正を受ける）。長い連続技から決めても、そこそこのダメージを与えられるのだ。また、多段の超必殺技で100%未満の補正値が設定されている技は、その分以降のダメージが大きめに設定されているので、一定以下の補正を受けない連続技後半ではほかの技より少しだけお得だ。

新着情報で熱くなれ!!

注目ゲーム 最新戦況分析

2009年9月15日版

夏に稼働を開始したゲームの隠し情報が、続々と公開されてきている今日このごろ。新情報に乗り遅れてライバルに差をつけられないよう、ガッツリ記事を読んでプレイに臨もう。

天使と悪魔、どちらが上?

『デモブラ』も稼動から2カ月が経過。一応のキャラ情勢が見えてきたか!?　Text：ケンちゃん　協力：カイヌマ、ふりーだ

稼動間もない『デモブラ』だが、おぼろげながら情勢が見えてきた。操作、システムもシンプルなのでランクを参考に今からプレイしてみよう。

バランスに優れたSランク

主人公の片翼を担う零彗は、高性能な飛び道具、飛び道具対策技EX魔迅閃、防御の要となる無敵技の黒翼刃と、本作の立ち回りで必要な要素をほぼすべて兼ね備えている。またプライドを使った必殺技も使いやすいダッシュC、我が怒りを受けよと、リフレクト対策に使いやすいものがそろっており、攻めの継続能力も非常に高い。一方、天使側の主人公である久遠も、高評価を得ているキャラの一人。ジャンプ攻撃はリーチが短めで振りが重いが、地上戦ではリーチが長いヘブンスラストとしゃがみB、さらにヒット時のリターンが重いダッシュAが優秀で、主導権を握りやすい。しゃがみCとエリアルジャッジで地対空迎撃に秀でており、守りが堅いキャラといえる。

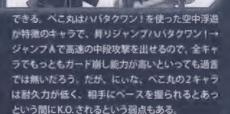
ドーンは機動力こそ乏しいが、圧倒的な体力と破壊力を秘めた、流行の荒らし系キャラ。ガードポイントがあるB、バスタータックルEXはヒット後に追撃が入るため、割り込みの成功したときのリターンがあまりにも高い。さらに連続技後は毒状態やダウンを奪うことができ、起き攻めもトップクラスの凶悪さを誇る。イヴは速射性能が高い立ちC、ジャンプCと、機動力を生かした“逃げ”系の立ち回りが強力なキャラ。接近時も翠星連舞脚を使った中下段の揺さぶりで崩しにかかれる。被起き攻め時の若干もろさが気になる点か。

個性あふれるAランク

エメリアは久遠、零彗に似たバランスキャラ。連射、拡散、停滞と3モードに切り替えられる射撃と、リーチに優れた通常技、高性能な無敵技が特徴。飛び道具対策となるダッシュ攻撃が使いにくいのが気にかかるところ。明日真は火力に特化したタイプ。全然足りねえ！へつなぐことで、他キャラとは比べ物にならないダメージを与えつつダウンを奪える。リベリオンは零彗と同じ通常技、必殺技を持つ強力なキャラだが、射撃攻撃が全体的にクセがある。伸びしろは十分にあるぞ。

紅花、ダスクは停滞型の射撃攻撃が強力な、“待ち”の闘いに優れたキャラ。紅花は上半身無敵の●＋A、突進技の月下円舞と“なんとなく”出す攻撃が強力。ダスクは停滞する立ちC、壁張り付き中Cを盾に立ち回るキャラ。無敵技や逃げ能力も高く、体力をリードすると滅法強い。

にぃな、ぺこ丸は起き攻めに秀でたキャラ。にぃなはセイントシザーEXからのガード方向表裏の二択が強力で、一度型にはめてしまえば一気に勝利できる。ぺこ丸はハバタクワン！を使った空中浮遊が特徴のキャラで、昇りジャンプハバタクワン！→ジャンプAで高速の中段攻撃を出せるので、全キャラでもっともガード崩し能力が高いといっても過言では無いだろう。だが、にぃな、ぺこ丸の2キャラは耐久力が低く、相手にペースを握られるとあっという間にK.O.されるという弱点もある。

投げと打撃の二択が強力な本作。起き攻めチャンスが多いキャラは評価◎

まだまだ伸びるBランク

Bランクのリヒト、乃亜、蒼矢、しふぉんは使用率が低く、伸びる可能性を秘めたキャラたちだ。それぞれS、Aランクキャラにはない個性を持っているぞ。

蒼矢は遠距離戦が強く火力も高いが、ダッシュ攻撃が特殊で飛び道具対策が立てにくい。リヒトはトップクラスの停滞型の射撃能力を持つが、速射タイプが無く先手が取りにくい。しふぉんは飛び道具の性能は高いが、通常技攻撃の発生速度が遅く、一度近づかれると劣勢に陥りやすい。乃亜は設置系飛び道具という独特の個性を持ったキャラ。セットプレイの研究次第で伸びそうだ。

Bランクはクセがあり、また発展途上。火力は高いので研究次第で伸びそうだ

新公開キャラ“ジャッジ”はどうなの?

ジャッジは久遠と同じ通常技、必殺技を持つ扱いやすいキャラ。久遠より射撃攻撃が全体的に性能が高く、とくに●＋Cは連続技の始動、地上けん制の要となる。だが、地対空で強力なしゃがみCが弱体化しているため、防御面では久遠のほうが優れている傾向にある。また、ジャンプCのジャンプキャンセルタイミングが遅く、若干空中連続技の面で難があるのが気にかかるところだ。

久遠が若干苦手とする空中戦も、ジャッジはジャンプ●＋Cで補える。

キャラクターランキング

強

キャラクター	ランク
零彗、久遠、イヴ、ドーン	S
エメリア、明日真、ぺこ丸、紅花、リベリオン、にぃな、ダスク	A
リヒト、乃亜、蒼矢、しふぉん	B

（ランキング制作協力：カイヌマ、ふりーだ）

はみ出し情報

最強（最凶）はだれだ!?

**半ページ（弱）に全力で情報を詰め込む豪血寺魂！
最強の座に近い女性陣をピックアップ！**

Text：よるよる

最後の隠しキャラクターとして参戦してきたプリンセス・シシーは、アンビシャスカード（↓↘→＋B or D）がとにかく強力。とりあえずこれを画面上に出し、盾にするように相手に攻め込むだけで大きなプレッシャーを与えられる。唯一の弱点は、他のキャラクターに比べて体力が低いところ。ごっつい攻撃などをくらってしまうと、一気に体力を奪われるので注意が必要だ。空中ガードやバックステップを使い、安全な位置からアンビシャスカードを出す立ち回りを徹底しよう。

クララは必殺のスターダストレボリューションを絡めた連続技が凶悪。密着の立ちA・立ちCや、→＋Aからスターダストレボリューションにつなぎ、相手を変身させた後は、ごっつい攻撃でダウンを奪い、ダッシュ慣性つきドリーム・ターンアタックを起き上がりに重ねて再度ダウン、さらに相手の起き上がりに1歩下がってごっつい攻撃◉スターダストレボリューションを狙おう。タイミングよくこの連係をこなすことで、ごっつい攻撃に当たって小さく浮いた相手に、スターダストレボリューションが確定するぞ。

空中ダッシュを使った強力なガード崩しと、超火力連続技を併せ持つサンドラも最強を狙える一人。しゃがみB・立ちC（orしゃがみC）→→＋A◉小ジャンプB・C・D→（着地）立ちC◉→＋A→◉しゃがみD◉カンピャーメントスカルペッロの超火力コンボは、全てのプレイヤーを絶望させるはずだ。

立ち回りから起き攻めまで、さまざまな局面で大活躍のカエルさん。これはもう、ごっつい攻撃で[illegible]しかない!?

お種は高性能な必殺技が多く、追撃可能なコマンド投げを持っているのがウリ。対空や連続技に便利な豪炎球だが、画面端で豪炎球を連続技に組み込めば、ヒット後にさらに追撃がかけられるため、ストレスゲージの残量によってはほぼ即死クラスの連続技を狙うことができる。ごっつい攻撃→豪炎球→立ちC→立ちD◉豪炎球といったレシピが実戦的だ。

隠しキャラ解禁コマンド

本作では、キャラクターセレクト画面で以下のコマンドを入力すると、隠しキャラクターが使用できる（Ⓢ＝スタート）。

キャラクター	コマンド
城門光	↑↑↑↑↓↓↓←←→
九戸文太郎	↓Ⓢ→Ⓢ↓←Ⓢ↓→ⓈⓈ
九戸真太郎	↓→Ⓢ↓→Ⓢ↓→ⓈⓈ
オロフ・リンデロート	←Ⓢ↓Ⓢ→Ⓢ↑Ⓢ←ⓈⓈ
プリンセス・シシー	（タイムカウント28までに）↓↓Ⓢ↓↓ⓈⓈⓈ

※本文中の記号はそれぞれ以下のことを表します。◉……キャンセルでのつなぎ、◎……ダッシュキャンセルでのつなぎ「・」はターゲットコンボでのつなぎ

悪魔の力をとくと見よ!

**先月号では掲載できなかったデビルジンの主要技
フレームを公開するぞ。**

Text：タケヤマ

No.	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	閃光烈拳（ ）	10	+8/+8/D	+8/+8/D	+1/-1/-17
②	裏拳二段（ ）	10	+9/-2	+9/-2	±0/-13
③	鬼八門（ ）	13	+8/+3	+8/+3	-3/-8
④	踵切り（ ）	13	+2/-4	+2/-4	-9/-15
⑤	荒魂撃ち（ ）	20	+7（※1）	D	-4（※2）
⑥	骸打ち（ ）	18	D	D	-10
⑦	皿砕き（ ）	18	-1	+7	-12
⑧	紫雲二段蹴り（ ）	15	D	D	-15
⑨	腓骨抜き（ ）	22	+5（※1）	+5（※1）	-12（※1）
⑩	蛇毒気掌（ ）	12	+5/D	+5/D	-6/-12
⑪	鬼鐘楼（ ）	17	D	D	-9
⑫	鎌首（ ）	28	+7	D	+3
⑬	飛魂蹴（ ）	18	D	D	-8
⑭	回向（ ）	17（最速18）	D	D	+5
⑮	双角（立ち途中に ）	13	+5/+6	+5/+6	-6/-5
⑯	追い突き（立ち途中に ）	15	D	D	-12
⑰	踵落とし（立ち途中に ）	11	+8/-4	+8/-4	-3/-15
⑱	風神拳（→☆↓↘ ）	11（最速14）	D	D	+5
⑲	奈落堕とし（→☆↓↘ ）	16（最速19）	+9/+2	D/D	-23/-20
⑳		12	-2	-2	-13
㉑		15	+4	D	-7

※1……お互いにしゃがみ状態。　※2……自分しゃがみ状態。

10フレームのスキに対しては、相手体力の17%を奪いつつダウンを奪える①か、相手体力の20%を奪える②で確定反撃を決めていこう。①は壁際でヒットしても壁やられ・強を誘発できないが、受身を取る相手に対して前方大ジャンプ中 を出せば、ガード方向が逆になる「めくり」になることがある。起き攻めの一つとして覚えておこう。

⑩は、確定反撃用の技として重宝する。リーチが長く、ヒット時は相手体力の19%を奪うことができる。①と違って壁やられ・強を誘発できるので、壁際で相手の攻撃をスカした際にはこちらを決めていくといい。

立ち途中の反撃技では、⑮と⑰が強力。⑰は相手体力の19%を奪うことができるが、ヒット後に不利な状況になってしまうのがネック。基本的には後ろダッシュからのスカしを狙い、相手がしゃがみ中のローキックなどの下段攻撃を打ち返してくるようなら、下段さばきや輪廻（ ）で対処するのがいいだろう。

スキが非常に大きい下段攻撃をガードした場合は、前ダッシュからの最速風神拳（→☆↓↘ ）で反撃しよう。⑲と比べてコンボを決めやすく、コンボダメージが高い。

なお豆知識だが、⑳はマードック、レイヴン、ボブ、アンナ、クリスティ、エディ、ザフィーナ、スティーブにはガードされても浮かされない。覚えておこう。

最新バージョン変更点速報!!

9月中旬に『3.51A』へとアップデートされ、デッキ情勢にも変化が予想される本作。その変更点をここで一挙掲載！　強化されたカードを試してみよう。

計略変更点（上方修正）	
覇者の求心	効果時間延長
神速の大号令	効果時間延長
地勢の透察	効果時間延長
あしたのために	効果時間延長
疾風怒濤	効果時間延長
忠義の大号令	効果時間延長
車輪の指揮	効果時間延長
桃園の誓い	効果時間延長
劉備の大徳	効果時間延長
八卦の戦計	効果時間延長
天意の導き	効果時間延長
若き王の手腕	効果時間延長
人心の掌握	効果時間延長
蜀呉の連合攻勢	効果時間延長
苦楽の舞い	効果時間延長
暴虐なる覇道	効果時間延長
全軍突撃	効果時間延長
憂国の大進軍	効果時間延長
憂国の戦計	効果時間延長（対味方）
子龍の剛槍	武力上昇値増加
弐連剛弓戦法	武力上昇値増加
決起の大蛇矛	基本武力上昇値増加
首都よりの援軍	兵力回復量増加
蜀への援軍	兵力回復量増加
呉への援軍	兵力回復量増加
五虎将の大号令	兵力回復量増加（対戦場部隊）
封印の舞い	ため時間短縮
絶対防御の舞い	ため時間短縮
寡兵の麒麟児	車輪発生武力低下

計略変更点（下方修正）	
乱れ撃ち	効果時間短縮
防護戦法	効果時間短縮
仁王再臨	効果時間短縮
大車輪の練兵	効果時間短縮
寡兵戦法	効果時間短縮
変化の術	効果時間短縮
蚩尤の如く	効果時間短縮
天下無双・改	効果時間短縮
飛将降臨	効果時間短縮
決起の大車輪	効果時間短縮
血判状の決意	効果時間短縮
逆境の神速行	効果時間短縮
臥龍の将略	※、武力上昇値減少
	射程上昇率減少（対味方弓兵）
	速度低下率減少（対味方弓兵）
隠密の神速行	※、武力上昇値減少
寡兵の咆哮	※、武力上昇値減少
唯我独尊	※、速度上昇率減少
白銀の獅子	※、突撃ダメージ減少
桃色吐息	※、効果範囲縮小
虚言流布	※、武力低下値減少
	最大士気低下値減少
決起の麻痺矢	※、速度低下率減少
猪突猛進	武力上昇値低下
無勢の舞い	武力上昇値低下
亡国の舞い	武力上昇値調整
春眠の誘い	効果範囲縮小
天照の神光	効果範囲縮小

奥義変更点	
再起興軍	復活カウント減少値増加
転進再起	復活カウント減少値増加
太平要術	復活カウント減少値増加
超絶再起	ケージ上昇速度減少

兵種変更点	
歩兵	移動速度減少
	乱戦能力調整

※：効果時間短縮

ANA 2009 ARCADIA NEWS ANALYSE 10

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は2ページを参照してください。

GUNDAM BIG EXPO　開催される

http://www.gundam30th.net/EXPO/

先月8月21日から23日の三日間、東京ビッグサイトにて「機動戦士ガンダム」の祭典「GUNDAM BIG EXPO」が開催された。

「ガンダム」作品をテーマとするイベントということもあり、アニメ作品はもとより、声優イベント、ゲームの展示、富野総監督のトークショーなどその内容は多岐にわたるモノとなった。

アーケード関連としては好評稼働中の『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT』での最後の隠し機体である「ユニコーンガンダム」がプロデューサーから発表され、盛況なステージとなった。

◀おなじみ馬場プロデューサーからの「ユニコーンガンダム」機体説明の様子。

◀初日、入り口近くに設置された歴代『VS.』シリーズ展示も含め多いに盛り上がりを見せていた。

キャラホビ2009 リポート

http://www.chara-hobby.com/

8月29日、30日の二日にわたり幕張メッセにて「キャラホビ2009」が開催された。アーケード作品からの出展も多く、コトブキヤブースでは『ボーダーブレイク』の「クーガーI型」のプラキット が出展。またボークスブースでは「マチュア KOF2002UM版」と「エリザベート KOF XII版」も展示されていた。

夏休み最後の週末ということもあってか、親子連れなどさまざま客層が会場を訪れた。

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH ™

SNKプレイモア×アルカディア共同イベント続報

SNKプレイモア>http://game.snkplaymore.co.jp/
アルカディア>http://www.arcadiamagazine.com/

前号から新たに判明した続報だ！ 数店舗での店舗予選から開催されるアルカディア公式大会「KOF2002UM ARCADIA CUP」が開催決定!! 当日はゲスト声優によるトークショーなども予定されているぞ!!

イベント概要

名称：「KOF2002UM ARCADIA CUP」
日時：12月5日（土）
会場：エンターブレイン イベントホール「WinPa」
※詳細は決定しだい各HPにて案内予定。

アミューズメントスポット情報

東京ジョイポリス情報（東京・お台場）

10/1（木）～10/31（土）の土日祝に仮装「ソニック」と神出鬼没の謎の怪人「パンプーキング」が館内に登場!! また、10月11日（日）、25日（日）には豪華賞品が当たるビンゴ大会を開催！

ソニックや怪人を見つけたら「トリック・オア・トリート!」の合言葉で、お菓子や特製タトゥーシールをもらおう!!

東京ジョイポリスパスポート／5組10名様

ナムコ・ナンジャタウン情報（東京・池袋）

11月15日（日）まで「見てパニック・食べてパニック」をテーマにした"秋のプリン博覧会「プリンパニック」"を期間限定開催中。ナンジャタウンでしか食べれないプリン達が君を待っているぞ！

[illegible] 寝るほどそらにのびーるぞ!!

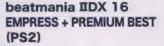
ナムコ・ナンジャタウンパスポート／5組10名様

てあたりしだいゲームリスト

●2009年10月稼働予定タイトル		
BASEBALL HEROES 2009 覇者	KONAMI	野球トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
Load of VERMILION II	スクウェア・エニックス	オンライン対戦型トレーディングカードRPG
TANK!TANK!TANK!　タンクタンクタンク	バンダイナムコゲームス	体感型バトルパーティゲーム
●2009年11月稼働予定タイトル		
[NEW]mocapSPORTS	KONAMI	体感スポーツ
天下一将棋会	KONAMI	オンライン将棋
麻雀格闘倶楽部 我龍転生	KONAMI	オンライン対戦麻雀ゲーム
World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009	セガ	スポーツゲーム
●2009年冬稼働予定		
シャイニング・フォース　クロス	セガ	ネットワーク協力型アクションRPG
●2009年稼働予定タイトル		
[NEW]pop'n music 18 せんごく列伝	KONAMI	
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
beatmania IIDX 17　SIRIUS	KONAMI	DJシミュレーションゲーム
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン/ホビボックス	対戦格闘
パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
サイバーダイバー	タイトー	ネットワークMMO型FPS
TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
上海	SUCCESS	パズルゲーム
●今冬稼働予定		
[NEW]BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT	アークシステムワークス	2D対戦格闘
[NEW]KOF SKY STAGE	SNKプレイモア	縦スクロールシューティング
アルカナハート3	エクサム	ハートフル2D対戦アクション
●稼働日未定タイトル		
[NEW]テトリス・デカリス	セガ	パズルゲーム
メタルギア　アーケード	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
[NEW]超・ちゃぶ台返し	タイトー	ちゃぶ台アクション
exception	SUCCESS	シューティング
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション

ANA商品紹介(発売中～10月発売予定商品)

© 2009 Konami Digital Entertainment

beatmania IIDX 16 EMPRESS + PREMIUM BEST (PS2)

今作はシリーズベスト版を含めた二枚組仕様。また、AC最新作『beatmania IIDX 17 SIRIUS』からの先行収録曲も収録。

商品概要	
メーカー	KONAMI
発売日	2009年10月15日予定
価格	7,980円(税込)

©1994-2009 NBGI

鉄拳6 (Xbox360/PS3)

『鉄拳6』がさまざまなモードが搭載し、いよいよ家庭用に登場! 予約特典ではアーケード用の「拳闘気(赤)」獲得パスワードが付属!

商品概要	
メーカー	バンダイナムコゲームス
発売日	2009年10月29日予定
価格	8,379円(税込)

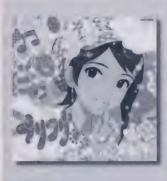
R-TYPE TACTICS II -Operation BITTER CHOCOLATE- (PSP)

名作シューティング『R-TYPE』の世界観をシミュレーションゲームとして構築した作品の続編。ダウンロード版も￥3,800(税込)で併売。

商品概要	
メーカー	アイレムソフトウェアエンジニアリング
発売日	2009年10月29日予定
価格	5,040円(税込)

旋光の輪舞 DUO サウンドトラック

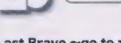
「Engage (opening demo)」や「Highway Rose (Lev Phase 1)」など、2枚組全35曲収録を収録した充実の内容。

商品概要	
レーベル	SweepRecord
発売日	発売中
価格	2,940円(税込)

© 窪岡俊之 ©NBGI

THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 01 水谷絵理

NDS『アイドルマスター ディアリースターズ』から水谷絵理(CV:花澤香菜)が始動!! 初回は『ヴァイスシュヴァルツ』オリジナルカードが封入予定!

商品概要	
レーベル	コロムビアミュージックエンタテインメント
発売日	2009年10月14日予定
価格	1,890円(税込)

©SEGA

Last Brave ~go to zero (Artist: MECHANiCALPANDA)

9月より順次稼働している『ボーダーブレイク』のテーマソングが発売。デジタル系ラウドロックバンギャルの「メカニカル パンダ」が起用されている。

商品概要	
レーベル	ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント
発売日	2009年10月21日予定
価格	1,260円(税込)

THE IDOLM@STER 4th ANNIVERSARY PARTY SPECIAL DREAM TOUR'S!!

アイマス全国ツアーがDVD&ブルーレイで発売。公演の中から、名古屋、福岡、東京のステージを合計約169分に渡って収録。

商品概要	
レーベル	コロムビアミュージックエンタテインメント
発売日	2009年10月2日
価格	DVD/7,500円(税込) BD/8,500(税込)

※ブルーレイディスク版のパッケージはDVD版と異なります。
© 窪岡俊之 ©NBGI

ゲーセンはじめて恋物語

「80年代のゲーセン」を舞台とした中学生の男女の恋と友情の物語。登場するタイトルに30代ゲーマーはノスタルジックを感じる作品。

商品概要	
出版社	文芸社
発売日	発売中
価格	1,470円(税込)

お店のスタッフとお客さんを
アルカディアがつなげます！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

さて、遅ればせながらゲームセンターの、禁煙事情を語ってみようか

公共の場所・施設の禁煙・分煙化が進行してきている今日このごろ。我らが紳士の社交場・ゲームセンターもこの趨勢にはあらがえず、最近では店内全面禁煙に踏み切る店舗も現れている。

喫煙者にとっては、生きにくい浮世と成り果てにけり、といった状況である。そりゃ、我らがまさ兄ィも禁煙に踏み切ろうというものよ（先月号の猛者通信参照。いや、詳しい理由や経緯はよく知りませんが）。

まぁ、それはさておき。

このゲーセンの禁煙・分煙化ということについては、おそらく読者諸兄の中にも一家言お持ちの方は大勢いらっしゃるだろう。いろいろご意見あると思うので、今回の当コーナーでは、そのご意見を募集してみたい所存。「喫煙者をこれ以上虐げるな！」、「ゲーセンってのは煙たいのがアイデンティティなんだよ！」というヤニー教団原理主義の信徒から、「高い服が臭くなるのはかんべん、禁煙賛成！」というオサレなボーイズ&ガールズ、「あんまり気にしたことが無いんだけど、みんな神経質すぎじゃね？」という鷹揚な方など、世には多種多様な考えがあると思う。そこで、「一言モノ申す」という方は、意見の方向性は一切問わぬので、アンケートの自由欄にご記入の上、お送りいただきたい。「こんな狭いスペースじゃ俺のオピニオンは語れねえんだよ！」という熱血っ子は、別途封書、はがき、メールで送るが良かろう。また、オペレーターの方の「ハハン、時代の先端をいく当店では、来るべき世界に備えて、既にこういう営業努力をしておるよ」というリポートなども当然大歓迎である。奮って応募してほしい。

■E-Mailでの送り先
location2009@arcadiamagazine.com

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	324.1pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT <バンダイナムコゲームス>	320.5pt.
3	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	199.8pt.
4	ブレイブルー <アークシステムワークス>	193.7pt.
5	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	154.5pt.
6	STREET FIGHTER Ⅳ <カプコン>	98.3pt.
7	Virtua Fighter5 R <セガ>	97.2pt.
8	デモンブライド <エクサム>	85.5pt.
9	The King of Fighters2002 Unimited Match <SNKプレイモア>	65.6pt.
10	すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～ <エクサム>	62.3pt.

大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	312.2pt.
2	麻雀格闘倶楽部7 <KONAMI>	286.1pt.
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	255.3pt.
4	三国志対戦3 猛き鳳凰の天翔 <セガ>	177.7pt.
5	beatmania ⅡDX 16 EMPRESS <KONAMI>	160.7pt.
6	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	152.4pt.
7	DrumManiaV5 Rock to Infinity <KONAMI>	95.5pt.
8	クイズマジックアカデミー6 <KONAMI>	83.6pt.
9	BASEBALL HEROES 2008制覇 <KONAMI>	55.1pt.
10	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2007-2008 <セガ>	53.3pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

The King of Fighters 2002 UM
<SNKプレイモア>

地道な人気を示していたものの、無印『KOF2002』や『KOF'98UM』と票をくい合っていたため、これまでランクインには至らなかった『2002UM』がこのタイミングで登場。

完成度の高いシステムを持つ無印『KOF2002』を土台にし、改良を加えた手堅い作品だ。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
■集計協力店舗（50音順）：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME's MILK/GAME41/JOYLAND江守店/高田馬場ゲーセンミカド/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店/ ほか

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗名	電話番号
北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
ヴィクト函館湯の川	☎0138-85-6321
青森県	
ファイターズ K ONE八戸店	☎0178-24-9911
岩手県	
パロ盛岡店	☎019 643 2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETピボット福島店(※4)	☎024-526-3536
茨城県	
プレビジョイカム常陸大宮店	☎0295-52-4444
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
アメニティワールド エンデバー	☎042-389-3461
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティアミツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
プレイランド 掛尾	☎076-424-7543
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
[illegible]	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
プリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
リブロス元町	☎078-332-2464
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
[illegible]	☎0852-72-2550
セガワールド出雲 NEW!	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンゼルランド 佐古店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスヘース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340 E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

※当コーナー宛てのメールアドレスが変わりました! ご注意ください!

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

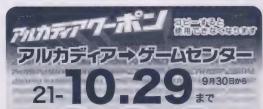
- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別会社への移管などにより、右ページの加盟店リストから外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2009年10月版

※掲載されているイベント内容は、事前に予告なく変更される可能性があります。
※ここに掲載されているイベント以外にも、「月刊アルカディア」公式ページでは多くのイベント情報を紹介しています。
(http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/location_event_list.cgi)

北海道

★宮の沢ちえりあ
札幌市西区宮の沢1条1-1-10 ☎011-671-2200
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	イベント
10/24	14:00	ポップンミュージック17大会 ◆詳細はHP参照

埼玉県

★HAP'1 GAME CITTA' UNO
さいたま市桜区田島8-2-12 ☎048-844-8868

日付	時間	イベント
10/3	13:00	麻雀格闘倶楽部店舗イベント ◆当日参加枠12名(抽選)
10/4	16:00	Gvs.G NEXT 大会 ◆1部シャッフル 2部チーム 参加費各¥100
10/11	16:00	DDR 大会 ◆参加費100円
10/12	16:00	beatmania II DX 大会 ◆参加費100円

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sai.jp/booboss/

日付	時間	イベント
10/11	19:00	An×An2トーナメント大会 ◆ルールは当日発表
10/25	15:00	QMA6トーナメント大会 ◆ルールは当日発表

★アミューズメントF1深谷店
深谷市西島町3-9-1 ☎048-573-7799

日付	時間	イベント
毎週土曜	20:00	GGXX∧C対戦会 ◆人数次第で大会開催
毎週金曜	21:00	スパII X対戦会

栃木県

★ファンタジーパーク
那須塩原市二区町352-7 ☎0287-37-5137

日付	時間	イベント
10/3	19:00	北斗の拳 ランダム2on2大会 ◆バグ昇竜禁止 それ以外は何でもあり
10/10	19:00	KOF2002UM大会
10/11	17:00	アクエリアンエイジ大会 ◆詳細は当日確認のこと

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
10/4	15:00	ブレイブルー 大会 ◆闘劇'09ルール
10/11	15:00	デモンブライド 大会
10/18	15:00	マブカプ2 大会 ◆2本先取制
10/25	15:00	アカツキ電光戦記 大会

※イベント参加費無料

★セガ ワールド 大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

日付	時間	イベント
10/4	19:00	ブレイブルー 2on2大会 ◆キャラ制限無し キャラ変更無し
10/12	19:00	G vs. G NEXT 大会 ◆チーム合計コスト4000まで
10/18	19:00	三国志大戦3 大会 ◆Ver3.5武将or軍師カード2枚以上必須
10/25	19:00	An×An2 タッグ大会 ◆ハンディ無し

★クラブ セガ 秋葉原
千代田区外神田1-10-9 サトービル ☎03-5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

日付	時間	イベント
10/3	10:00～15:00	VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
10/4	10:30	VF5R 公式大会 ◆カード必須 先着64名
10/17	10:00～15:00	VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
10/18	10:30	VF5R 公式大会 ◆カード必須 先着64名

★G-link 渋谷道玄坂店
渋谷区道玄坂2-6-16 I'mOnビル8F ☎03-5458-2201
http://www.shibuya-gigo.jp/g-link/

日付	時間	イベント
10/11	18:00	三国志大戦3 大会 ◆未定 店舗にて確認のこと
10/25	18:00	GCB 大会 ◆未定 店舗にて確認のこと

★Game Newton 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1F ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

日付	時間	イベント
10/10	20:00	スパII X ランバト
10/17	20:00	VF5R 公式大会 ◆カード必須 先着64名
10/23	20:00	すごカナ2 第3期ランバト
10/25	11:00	VF5R 東京ベイエリアカップ ◆3on3形式

千葉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

日付	時間	イベント
10/10	16:00～21:00	VF5オープンバトル ◆カード保有者のみ 定員無し
10/17	17:00～18:00	VF5公式大会 ◆カード保有者のみ 定員16名
10/24	16:00～21:00	VF5オープンバトル ◆カード保有者のみ 定員無し
10/31	17:00～18:00	VF5公式大会 ◆カード保有者のみ 定員16名

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

日付	時間	イベント
10/4	15:00	MBAA定期大会 ◆当日発表
10/12	14:00	G vs. G NEXT定期大会 ◆未定
10/25	18:00	ブレイブルー定期大会 ◆当日発表

福井県

★JOYLAND江守店
福井市江守中2-1516 ☎0776-33-1900
http://www.joyland.co.jp/emori/

日付	時間	イベント
10/4	15:00	G vs. G NEXT 公式決勝大会 ◆トーナメント方式
10/12	20:00	ストIV大会 ◆キャラクター固定トーナメント方式
10/23	20:00	湾岸ミッドナイト大会 ◆指定コースによる対戦

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

日付	時間	イベント
10/4	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
10/12	19:00	VF5R 公式大会
10/18	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
10/25	19:00	VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

日付	時間	イベント
10/3	19:00	VF5R 公式大会
10/10	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
10/17	19:00	VF5R 公式大会
10/24	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル

大阪府

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

日付	時間	イベント
10/10	17:00	第19回ブレイブルー大会
10/11	17:00	デモンブライド ランバト第4戦(全5回)
10/24	17:00	第9回ブレイブルー 2on2(ランダム)大会
10/25	17:00	デモンブライド ランバト第5戦(全5回)

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

日付	時間	イベント
10/3・17・31	18:00	G vs. G NEXT 大会
10/4・18	18:00	三国志大戦3 大会
10/10・24	18:00	MBAA 大会
10/11・25	18:00	LoV 大会

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

日付	時間	イベント
毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会
毎週日曜	18:00	鉄拳6BR 2on2大会

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

日付	時間	イベント
10/4	14:30	MBAA 大会
10/17	14:30	スパII X

※参加費無料

★ゲームプラザ OKA III
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

日付	時間	イベント
10/3	18:30	VF5R 公式オープンバトル
10/11	19:30	VF5R 公式大会
10/17	20:30	VF5R 公式大会
10/24	18:30	VF5R 公式オープンバトル

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

日付	時間	イベント
10/3	19:00	ガンダムSEED2大会
10/17	19:00	ガンダムVSガンダムNEXT大会
10/23	19:00	KOF02UM大会
毎週土曜	25:00	WCCF大会

※受付は開始1時間前まで

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

日付	時間	イベント
10/3・17・31	15:30	ブレイブルー 大会 ◆参加費無料
10/10・24	15:30	ブレイブルー 2on2 大会 ◆10日は参加費100円(1チーム) 24日はランダム2on2参加費無料
10/4・18	15:30	MBAA 大会 ◆参加費無料
10/11・25	15:30	MBAA 2on2大会 ◆11日は参加費100円(1チーム) 25日はランダム2on2参加費無料

※エントリーは15:00まで

兵庫県

★アミューズメントスペース タロフォフォ
西宮市田中町5-21 ☎0798-32-0099

日付	時間	イベント
10/24	18:00	鉄拳6BRランバト ◆毎月開催 トーナメント 勝ち数ポイント制 参加費100円
10/25	18:00	G vs. GNEXTガチ大会 ◆2人1組トーナメント チーム内同キャラ不可 タイム210秒 ステージランダム 参加費200円
10/25	16:00	ガンダムSEED連ザIIガチ大会 ◆2人1組トーナメント チーム内同キャラ不可 参加費無料

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

日付	時間	イベント
10/10	18:00	ストIV 無差別大会
10/11	18:00	ストIV BPレシオバトル大会
10/23	20:00	ストIV 無差別級大会
10/24	18:00	ストIV 初心者大会 ◆PP20000以下

※掲載イベントの参加費100円

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 5F ☎082-241-8564

日付	時間	イベント
10/3	15:00	KOF2002UM デュエル予選
10/4	15:00	MBAA ランダム2on2 ◆早稲田式
10/10	15:00	北斗の拳 ダムラジ杯予選
10/25	15:00	ブレイブルー 1on1

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

日付	時間	イベント
毎週木曜	21:00	鉄拳6BR 今出屋ランバト ◆参加費100円
10/17	21:00	鉄拳6BR 今出屋ランダム2on2大会 ◆参加費200円

★セガ ワールド 松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

日付	時間	イベント
10/17	19:00	ブレイブルー 2on2 大会
10/24	19:00	An×An2 大会

福岡県

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

日付	時間	イベント
10/4	15:00	すごカナ2 ランバト

今月のピックアップ **スターターデッキバトルの総決算!!**

アヴァロンの鍵 アヴァロンズゲート「弐」オフ会8

■主催・運営：アヴァロンズゲート「弐」
■運営HP：http://avalonsgate.net
■開催場所：プリゲーレインボー
■住所：
福岡県福岡市中央区天神4-4-11
ショッパーズ専門店街8F
■開催日時：10月10日(土)～11日(日)
(スターターデッキバトルは11日)
■エントリー締切：10月6日(火)
■参加費：12,000円(オフ会から参加)
1000円(大会のみ参加)
■補足：その他エントリー、イベント詳細の確認、問い合わせは主催HPにて受付中。

●2003年より開催されてきた「アヴァロンズゲートオフ会」も8回目。
今年はアーケード版アヴァロンの集大成として、例年のごとく民宿を一軒まるごと貸し切り、1日目はアヴァロンをあえて全くプレイせず、参加者同士のコミュニケーションを主体とし、2日目は『アヴァロンの鍵』プレイを主体とした内容になっている。
これまで歩んで来たアーケード版と、これから歩んで行くONLINE版をクロスする今回のオフ8。
全アヴァロンプレイヤー注目のイベントになりそうだぞ！

10/12	15:00	旋光の輪舞DUO 大会
10/18	15:00	すごカナ2 ランバト
10/25	15:00	旋光の輪舞DUO 大会

※いずれも参加費100円 詳細はHP確認のこと

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

10/3	18:00	G vs. G NEXT 2on2
10/10	18:00	デモンブライド ランバト(最終)
10/17	18:00	鉄拳6BR 2on2
10/24	18:00	Fate 2on2

★セガ アリーナ 中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

10/4	14:00	VF5公式大会 ◆公式ルール
10/18	14:00	VF5公式大会 ◆公式ルール

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分県大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

10/18	19:00 (集合)	ストⅣ大会 ◆詳細は店頭にて

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
**①開催タイトル ②主催者とその連絡先 ③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時
⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名**
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろ)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

**〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340 Mail:location2009@arcadiamagazine.com**

今月の強者たち 2009年8月開催分

夏休みも終盤、全国各地で数多くのイベントが開催された。ここではその結果の一端を紹介するぞ。

●宮の沢ちえりあ(北海道)

◇**DDR大会-Dancing Finger- 8/15・9名**
優勝:さいばぁ 2位:ていえふ

●BOO-BOSSBOSS所沢店(埼玉)

◇**アンサーアンサー2大会 8/9・10名**
優勝:ファラウス 2位:ちゃけ王3 3位:汗が滝のよう

●クラブセガ秋葉原(東京)

◇**旋光の輪舞DUO ~ Ball-sperrwerk01 8/23・29名**
優勝:いもり(ルカβ+チャンポ)

◇**デモンブライド大会 8/30・13名**
優勝:秋葉原FM (紅花)

●大久保アルファステーション(東京)

◇**ブレイブルー 大会 8/9・36名**
優勝:イノウエ(キュベレイMK-Ⅱ、マスターガンダム) 2位:ソウジ 3位:蒼に染まるぜ!

◇**マブカプ2大会 8/2・12名**
優勝:チムニー (ケーブル、キャプテンコマンドー、センチネル) 2位:オオハシ 3位:月斗

●ゲームセンターテクノポリス(新潟)

◇**エクサム公認デモンブライド大会 8/9・12名**
優勝:ピノ 2位:いとう

◇**MBAA 定期大会(2on2) 8/9・16名**
優勝:ABD&すわ 2位:ろちしん&DAN

◇**GMvsGM NEXT 定期大会 8/16・12名**
優勝:早口言葉/俺、邪気開眼者 2位:ろりろり/スルタン、ニク

◇**ブレイブルー 定期大会 8/13・13名**
優勝:セス 2位:ヒラ

●クラブ セガ 金山(愛知)

◇**機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT Premium Dogfight '09 8/23・18組36名**
優勝:ガトー (GP02)、ヒイロ(ウイングガンダム) 2位:ネコ、ヒグラシ 3位:R2、チャーハン

●KO-HATSU (大阪)

◇**コーハツ祭09ランブル2大会 8/1・12名**
優勝:ケーアイ(ハザマ) 2位:ガッチョ

◇**コーハツ祭09SCⅢAE2on2大会 8/1・12名**
優勝:カレー刑事2009/刑事長(御剣)、カレー(キリク) 2位:ガードボタン/くろのあ、きゅう食

◇**コーハツ祭09ブレイブルー 2on2大会 8/1・26名**
優勝:Team B/あると(カルル)、HeartNana (ノエル) 2位:Team G/ボーナスくん(v)、マトイ(タオカカ)

◇**コーハツ祭09サムスピ閃大会 8/2・13名**
優勝:中尉(右京) 2位:メンフィス

◇**コーハツ祭09スパⅡX2on2大会 8/2・14名**
優勝:Team 3/もぐらⅡ(ベガ)、ちょも(春麗) 2位:Team 1/ヒロシ、ジェロム

◇**コーハツ祭09キン肉マン MG2 2on2大会 8/2・13名**
優勝:エロZIP/かも8(バリアフリーマン)、カルカン(ゼブラ) 2位:Team B/たましい、黒Q

◇**第17回ブレイブルー大会 8/8・15名**
優勝:つかさ(v)

◇**第7回ブレイブルー 2on2大会 8/22・16名**
優勝:ラッキー (ライチ)、tenchi (ハクメン) 2位:取扱注意(アラクネ)、つかさ(v)

◇**第四次電光大戦 DerGlantz 初日1on1 8/29・27名**
優勝:イップ(アノニム) 2位:あーく

◇**第四次電光大戦 DerGlantz 2日目 2on2 8/30・28名**
優勝:通りすがりの転生体だ。覚えておけ。/あーく(完全者)、たて(ムラクモ) 2位:散華姫とその下僕達が綴る愛と友情の熱血青春浪漫譚/七橋、SIG

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪)

◇**武力ONE 8/2・7名**
優勝:印象(パヤック・シピタック)

◇**G vs. G NEXT Premium Dogfight'09 8/23・20チーム40名**
優勝:ねこまんま/手下A(Wゼロ)、フリースタイル(ZZ) 2位:UFO/アキ(X)、ユイ(ガンダム)

◇**WCCF CUP WINNER'S CUP The 7th 8/30・16名**
優勝:ウッドストック、ロケットガイズTR 2位:縄舟祐人、Fame lupo

●チャレンジャー関大前店(大阪)

◇**ガンダムvs.ガンダムNEXT大会 8/1・26名**
優勝:弱機体コンビ(デスサイズ・デュエル) 2位:カプル 3位:フルボッコ

◇**三国志大戦3大会 8/2 15名**
優勝:正覚坊 2位:レオ

◇**ロードオブヴァーミリオン大会 8/9・12名**
優勝:しんどう 2位:よどみこ

◇**ガンダムvs.ガンダムNEXT大会 8/15・16名**
優勝:京都勢(ガンダムX・試作3号機) 2位:リーチ一発ドラ6くらいました。

◇**三国志大戦3大会 8/16・12名**
優勝:RAG 2位:総裁

◇**ガンダムvs.ガンダムNEXT大会 8/29・28名**
優勝:NEET (ウイングゼロ・ZZ) 2位:サクラ 3位:ディバイダーじゃない

◇**三国志大戦3大会 8/30・16名**
優勝:ケーアイ 2位:正覚坊

●三宮 SANX (兵庫)

◇**メルティブラッドAA ランキングバトル 8/9・4名**
優勝:モスクワ(翡翠&琥珀) 2位:消しゴム3位:orz

◇**メルティブラッドAA ランキングバトル 8/23・13名**
優勝:ノエル(遠野志貴) 2位:BAB3位:海猫

◇**バーチャロン オラトリオタングラム 5.66 店舗大会 8/1・13名**
優勝:バッフィー (エンジェラン) 2位:カナリア3位:RPO

◇**ストⅣ 無差別級大会 8/7・8名**
優勝:cat-k@アライ(バルログ) 2位:dath3位:タピオカ先生

◇**ストⅣ 初心者大会 8/8・12名**
優勝:5時35分の唄(バルログ) 2位:チャッキー 3位:スネーク

◇**ストⅣ 無差別級大会 8/21・11名**
優勝:cat-k@アライ(バルログ) 2位:いっきいき 3位:まっきい

◇**ストⅣ BPレシオバトル大会 8/22・13名**
優勝:あっせん3人組/帷(ザンギエフ)、KS住宅社長(フォルテ)、雑魚市(ヴァイパー) 2位:タピオカ信者/いっきいき、バス犬 3位:ママレードボーイ/らんぶる、5時35分の唄、銀太

◇**VF5 公式大会 8/9・10名**
優勝:トゥインクルステージ(パイ) 2位:バーサク★グリーン 3位:NAOX+α/ドラクエ★ジャッキー

●アミューズメントスペース タロフォフォ (兵庫)

◇**鉄拳6BRランバト 8/22・8名**
優勝:モモ(クリスティー) 2位:ぽうる 3位:ゴールデン新開地

◇**G vs. G NEXT シャッフル大会 8/23・16名**
優勝:ふぇい・こなた(ヘビーアームズ・ターンA) 2位:シャリバ・タツ 3位:メイキ・アレン

●セガ ワールド 松江(島根)

◇**An×An2 店舗大会 8/22・15名**
優勝:ミイラの呪い選手 2位:パンサー鳥取選手

◇**G-1グランプリ すごカナ2 2on2大会 8/29・30名**
優勝:岡山常識勢チーム 2位:ヤミより小手川チーム

◇**G-1グランプリ GGXX∧C 3on3大会 8/29・35名**
優勝:ビッパーが俺!!チーム 2位:フレッシュのちゅそチーム

◇**G-1グランプリ ストⅣ 2on2大会 8/30・18名**
優勝:やっすん&たいぎ~チーム 2位:天ぼんチーム

●プロバックス JOYサンモール店(広島)

◇**MBAAランキングバトル1on1大会 8/2・25名**
優勝:ひろす(メカヒスイ) 2位:わか 3位:リグレ

◇**北斗の拳1on1大会 8/8・8名**
優勝:ハイパー・キクタ(レイ) 2位:空飛ぶ妖星 3位:かむーい

◇**ストⅢ1on1大会 8/9・7名**
優勝:Stein (アレックス) 2位:オロ 3位:えあすと

◇**アクエリアンエイジ大会 8/16・11名**
優勝:みる735 2位:如月壱@IC紛失 3位:SHELLA

◇**ブレイブルー 1on1大会 8/30・5名**
優勝:ユウ(レイチェル) 2位:クラブ 3位:いり

●TAC北方店(福岡)

◇**デモンブライド大会 8/8・12名**
優勝:波味電斗(エメリア) 2位:EGO 3位:りゅうた

◇**すごカナ2 ランバト 8/9・12名**
優勝:なる(リーゼ) 2位:Gアベル 3位:りゅうた、たかし

◇**鉄拳6BR ランダム2on2 8/15・18名**
優勝:ゆーた(レオ)すんこっこ(シャオユウ) 2位:わっしょゐ、みっちゃん 3位:なし

◇**旋光の輪舞DUO 8/12・12名**
優勝:かがみ(チャンポβ+ユルシュル) 2位:けーわい 3位:赤い人

◇**北斗の拳 ランダム2on2 8/23・12名**
優勝:LEI(ユダ)もけじ(レイ) 2位:さばごはん、偽信濃町ポリマー

◇**MBAA 2on2 8/29・15名**
優勝:遅刻勢A/くろねこ(秋葉)、もみじ(秋葉) 2位:遅刻勢B/K、O神

◇**MBAA ランダム2on2 8/29・10名**
優勝:白水晶、もみじ 2位:きるあ、O・O

●TAC戸畑店(福岡)

◇**ブレイブルー 大会 8/1・12名**
優勝:てちのり(テイガー) 2位:いおのり(ノエル)

◇**鉄拳6BR 2on2 8/8・16名**
優勝:西村様(エディ)、雀(ジャック6) 2位:べこすたん(厳竜)、紫苑パパ(ラース)

◇**ストⅣ 8/14・18名**
優勝:しゃーくん(アベル) 2位:アンドレ(本田)

◇**デモンブライド 8/15・10名**
優勝:HBK (ダスク) 2位:キョちゃん(零彗)

◇**MBAA2on2 8/22・12名**
優勝:HBK (ネロ)、アンドレ(メカ) 2位:えん(青子)、キルメル(シエル)

●セガアリーナ中間(福岡)

◇**VF5公式大会 8/22・27名**
優勝:★ゴン太ちゃん★(ラウ) 2位:バーブー

●ゲームプラザアンアン大分店(大分)

◇**QMA6大会 8/16・14名**
優勝:リリちゅ 2位:だいふく 3位:しゃろ~ん

◇**第3回スト4ランバト(シングル戦) 8/21・12名**
優勝:臼杵オヤジ(豪鬼) 2位:かばんせんせー 3位:なつみ

◇**第4回スト4ランバト(ランダム2on2) 8/28・18名**
優勝:BEN (ザンギエフ)&クモ(ブランカ) 2位:かばんせんせー&KEI.H 3位:ティータイム&なつみ

◇**三国志大戦3.5大会 8/30・17名**
優勝:JACK 2位:アンガー

今月の猛者! 第四次アカツキ電光大戦 Der Glantz

血は濃くなった……。
4度目の開催となる「アカツキ電光戦記Ausf.Achse」の公式大会「第四次電光大戦-DerGranz-」……7月19日、ゲームニュートン大山店より予選は始まりその間新たな店舗の登録などがあり、北海道から福岡まで9店舗が予選に参加することとなった。そして本選が去る8月29日、大阪のコーハツにて二日間にわたって開催された。
勝利の栄光を勝ち取ったの猛者は、初日1on1はゲームニュートン大山店(東京)代表の「イッブ」(アノニム)。二日目2on2は、【通りすがりの転生体だ。覚えておけ。】たて(ムラクモ)、あーく(完全者)。おめでとう!

●コーハツ・松井店長のコメント
ご参加頂きました皆さま、お疲れ様でした。そしてご協力ありがとうございました。
「何故アーケードなのか」
アカツキ電光大戦より一年、小さくとも実を付け始めたそう思っています。

●公式サイトにて結果詳細や動画を公開中
http://www.ko-hatsu.com/akatsuki_official/

こちらは個人戦優勝の「イップ」氏
団体戦優勝の「あーく」氏(右)と「たて」氏(中央)

Winners!!

注意! 当コーナー宛のメールアドレスが変わります! 新アドレスはlocation2009@arcadiamagazine.com

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2009年8月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
旋光の輪舞 DUO		92,833,330	tarou	ALL 連付 忍	グッデイ21(東京)
デモンブライド		10,088,000	ガンバルするがちゃん 神原駿河	ALL 天羽零彗 P×1落ち タイム倍率×4＝5回	個人集計 モーゼ(東京)
ラジルギノア	シングル	408,765,820	ボルガ博士	ALL クリア時残2	個人集計 アミューズメントサーカスマジシャン(東京)
	ダブル	131,345,500	そうか。 そうかパワー	9面 87,427,890 9面 43,917,610	GAME'S MILK(京都)
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.3.00	ウィンディア	1,093,111,199	SND-ARN-F.O	全5面ALL 連同なし クリア時ライフ4/5 残ボム0 カウンタ651＋値6254	個人集計 日本電子技遊学院(東京)
	キャスパー	1,019,043,359	PIEKOU＠西のJCB東のレジェンド	ALL キャスパー1～4面 6.4億	高田馬場&新宿ゲーセンミカド 合同集計(東京)
トラブルウィッチーズ	アクア	95,820,730	人の忠告は素直に聞きましょう。	ALL ドキドキ気分 残×6	ゲームスタジオキューブ(東京)
	シンフィ	94,914,930	火力が低い？何の事ですか？	ALL ドキドキ気分 残×5	ゲームスタジオキューブ(東京)
	ユーキ	95,981,050	れっさ～	ALL ノーミス 残×6	大久保アルファステーション(東京)
新作					
デススマイルズ	ウィンディア・通常	452,765,830	ERT 上尾人＠店舗関係者様に感謝!!	ALL [illegible]で500万点落ち。大変残念、AB同付	個人集計 ゲームシティプラス川越店(埼玉)
ドラゴンダンス		498,145	UMC(275)	7-2 ボーナスステージ3回目から無視	個人集計 トライアミューズメントタワー(東京)
レイジングストーム		4,125,350	スイッチヒッターまJU	ALL 2P側 EX有 残ライフ3 12'48"25	個人集計 ナムコランド梅田店(大阪)
ザ・ランブルフィッシュ 2	シェリル	1,364,570	Y-S	ALL 連同付	えの木(高知)
	ハザマ	1,438,010	Y-S	ALL 連同付	えの木(高知)
シューティングラブ。2007	UNIT-2	34,389,440	トラサビ 20勝目	ALL 連付 3面ボス×14 5面ボス×14	GAME'S MILK (京都)
	UNIT-3	23,187,240	CYR-せたろ～	ALL 残0 新宿ミカドでの更新	高田馬場&新宿ゲーセンミカド 合同集計(東京)
イルベロ		9,780,676,930	TZW-ART ?	信 ALL 連付	Game in えびせん(東京)
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・ストロング 裏2周	800,984,842,386	chrono＠朝色＝朱門×樋口＝無限大	裏2周 ALL A+Bボタン付	大久保アルファステーション(東京)
	タイプB・ストロング 裏2周	708,090,932,945	rkb＠DVD楽しみです	裏2周 ALL 残3 ボム0	個人集計 PJC那珂店(福岡)
	タイプC・ボム 通常2周	401,777,969,647	CCP＠夢の島ボンバーズ	1周5面×2 ExBoss	個人集計 ジョイランド柏店(千葉)
雷電IV	ライトソロ	34,316,400	SAK(37mania)＠愛こそ全て!!	ALL ノーミス・残B×1・5連荘、今度こそ終了!!	個人集計 ゲームファンタジオ敦賀店(福井)
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・パルム	5,780,847,370	ZAP	ALL 残2 ボム2	個人集計 ゲームオスロー立川第2店(東京)
レトロ					
SDガンダム ネオバトリング	連付	1,537,900	NGM-師匠	ALL 連付 ZZガンダム 残×0	GAME 41 (北海道)
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプB	537,619,747	SPS	ALL 残6 1周2.76億でドゥームまでノーミス、ドゥームで2ミス	マットマウスパートII(神奈川)
ナムコクラシックコレクションVol.1	ゼビウスアレンジ	7,138,120	白川、熊本、じーぶー菊間、なかっぴ、徳田	エキストラ3ALL シンクロ30連付 約5年ぶりのプレイ	個人集計 ジャンボ(東京)
ナムコクラシックコレクションVol.2	ディグダグアレンジ	2,564,570	J.G.K-ALL㊙	ALL 全50面クリア	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
バトルガレッガ	フライングバロン	15,548,870	SST	ALL(1周) A、B連付	個人集計 高田馬場ゲーセン ミカド(東京)
ぷよぷよフィーバー	るんるん	1,123,813	ZTY	ALL	デイトナIII(埼玉)
メタルブラック	連付	718,870	T³-CYR-WIZ	ALL 連付	グッデイ21(東京)
航空騎兵物語		1,477,800	SGP-SV-TNK	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
鉄拳3	エディ・ゴルド	1'35"36	GGE-お師匠	ALL パンチ・キック連同付	個人集計 プレイランドエフワンR(宮城)
雷電DX	初級連付	7,659,600	純情系化学少女 ケミカル☆リン㊫2	ALL 連付	デイトナIII(埼玉)

お詫びと訂正 No.112、113の当コーナーにて、一部正しいスコアが掲載されていませんでした。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びします。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ザ・ランブルフィッシュ 2	ヒカリ	1,513,400	ファイナルドーナツ！長谷川平蔵	ALL 連必付	えの木(高知) ※現在最終スコア
ナムコクラシックコレクションVol.2	ディグダグアレンジ	2,439,780	J.G.K-ALL 副	全50面クリア 連なし	個人申請 GAME IN COO (兵庫) ※掲載漏れ
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・パルム	5,717,372,190	ZAP	ALL 残2 ボム3	個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京) ※同上

講　評

『ラジルギノア』（シングル）は全ステージのボスをアブゾネットの倍率×32で撃破しつつ、残機2（クリアボーナス1000万×2）でクリアした際のスコアだそう。道中の稼ぎがどのくらい伸びるのかに注目したいところです。

ここのところじわじわ伸びている『レイジングストーム』ですが、今回は各ステージ100.4万-121.2万-89.5万-101.2万というスコア。1、3、4面で各4～5万落ちしたものの、その分全部を2面で補った形での更新だとか。また、2P側よりも1P側の方が2～3万高くなりそうだとか……。こちらも引き続き注目です。

『トラブル☆ウィッチーズ～アマルガムの娘たち～』は「ゲロゲロ気分」でのカンストは既に多数報告されていますが、現在集計中の「ドキドキ気分」の方も、早くもカンスト直前という状況。

古いところでは、『ナムコクラシックコレクションVol.1』の「ゼビウスアレンジ」が更新されています。エリア16クリア時366万、エリア13で約7万落ちとのことなので、のびしろはまだまだありそうです。次回にも期待しましょう。

次回集計

●次回の集計（アルカディア116号掲載分）は2009年10月18日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請は10月21日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

B.O.S.S.モード撃破がハイスコアのカギ

シューティングと格闘ゲームの融合的作品『旋光の輪舞DUO』だが、対戦を前提としたゲームとしては、比較的多数の申請があった。

本作では、ステージクリア時のボーナス（主にアーマーゲージ残量）と、B.O.S.S.モード撃破でどれがけ稼げるかがポイントとなってくる。また、乱入キャラ（ペルナ）と真ボス（ハドロス）の出現条件が、「B.O.S.S.モードの撃破数一定以上」となっているため、「倒せるだけ倒す」のが基本方針となる。

序盤では、CPUはなかなかB.O.S.S.モードを使ってくれないのが難しいところ。機体によっては、B.O.S.S.モード発動を誘発しやすい行動があるようなので、今後このあたりのCPUのアルゴリズムが解明されることを期待したい。

今回トップスコアを獲得した忍（ソマリ）は、遠距離から安全に攻撃でき、相手B.O.S.S.をつぶしやすいサジタリアス2、アウトバーストといった弾幕技を持っているため、比較的稼ぎがややすい機体となっている。上記の技はB.O.S.Sの種類による相性にも悩まされにくい、というのも評価できるポイントだ。

旋光の輪舞 DUO

ALL 連付 忍
92,833,330
tarou グッディ21(東京)

なお、7月末に稼働したばかりの本作だが、早くも来月10月初頭にバージョンアップが予定されている。各機体の性能はもちろんのこと、工場出荷設定（ラウンド数）にも変更があるらしいのが気になるところ。

今月の注目トピック! わっしょい!四周目リポート IN TOKYO CULTURE CULTURE by NIFTY

先月号でも触れた通り、さる8月29日に東京カルチャーカルチャーにて、シューティングイベント「わっしょい！4周目」が開催された。今回も、腕っこきのシューターたちのスーパープレイを見るために、全国各地からSTG愛好家が集結。なお、前回「三周目」ではチケットがたったの2分で売り切れたことが話題となったが、今回はなんと30秒で完売。また今回は当会場では初となる、有料ウェブ配信が実施されたが、こちらも多くのファンからの申込みがあった模様。

第一部『ダライアス外伝』（タイトー /94年）では、当初予定していたプレイヤーが参加できなくなるというハプニングが発生。たまたま当日会場にやってきていた「G.M.C. IMO」氏が代役を買って出ることに。出演を依頼されたのが開場2時間前という状況にもかかわらず、リハーサルを軽くこなすと、本番ではグレートシングを撃破。熟練の腕前を見せつけた。

第一部では同時に『メタルブラック』（タイトー /91年）のプレイも上映されたが、こちらも「T³-CYR-WIZ」氏が見事なプレイを披露。残念ながらメインモニターに映された時間はさほど多くはなかったものの、レトロゲームの稼ぎプレイは年配の来場者には懐かしく、また若い人には物珍しかったようで、興味深げな様子でプレイに見入る人が多数見受けられた。

続く第2部は、『Gダライアス』（タイトー /97年）に挑む「大明神」氏が登場。本作を特徴づけるシステム「キャプチャー」を巧みに使いこなし、αビームのカウンターを使った派手な稼ぎを披露、来場者を盛り上げた。若干稼ぎ内容に不本意な部分があったからか、プレイ終了後、「(自己評価は)0点です」と苦笑しつつ語っていた氏であるが、どこが悪い内容だったか見当もつかない、困惑気味な来場者も。

第3部は、第1部にも登場した「WIZ」氏による『レイストーム』（タイトー /94年）。ランダム要素が大きく、安定したプレイをするのが難しい本作。注目されたのは、やはり「一発勝負のイベントの場でクリア達成なるか」という点。観客が固唾を飲んで見守る中、「WIZ」氏はランダム性の強い各難所を、稼ぎをしつつすいすいと抜けていく。見ているだけだと、「もしやこのゲーム、簡単なのでは？」と勘違いをしてしまいそうなプレイに、司会者や解説者がしばし言葉を失う場面も。

今回の「わっしょい！」を一言で表すとするならば「貫録」とでもなるのだろうか。長年のやり込みを経たプレイだけが持つ、極上の円熟味が会場を包み込んだ、幸せな三時間であった。

「WIZ」氏は、『メタルブラック』最終面の猫にちなんで、猫Tシャツを着用。猫の発言(?)が何気に物騒。

おなじみ「SWY」氏(右)は解説者として参加。ファミ通編集部の「ででお」氏(左)と共に、第3部を盛り上げた。

「ダライアス」シリーズの解説を務めたのは「HDK ぴかちう」(中央右)、「ひろりん」(中央左)の両氏。

もはや人気定番コーナーとして定着した、えび店長の基板交換。レトロ基板が多い今回も、手際よく交換完了。

今回の出演者たち

T³-CYR-WIZ

大明神

G.M.C. IMO

今回の「わっしょい！」は古めのタイトルが多かったため、参加プレイヤーは長年やり込んだ人が多く、いつにも増してプレイに安定感が感じられたのが印象的だった。

ハイスコア通信

●Game41（北海道）
「よし！これはいけるw!!」師匠談

●高田馬場ゲーセンミカド＆新宿ゲーセンミカド合同集計（東京）
高田馬場はもちろん、新宿店でもハイスコア受付中ですので、どしどし申請してください！よろしくお願いいたします。

●大久保アルファステーション（東京）
B1フロアのシューティングゲームコーナーを拡大しました！　縦シューが11タイトル、横シューが6タイトル、常時50円で稼働中です！もちろん、連射装置は設置済みです！

●GAME'S MILK（京都）
そうか様、ラジルギノアの基板持ち込みありがとうございます。

●メディアパークリブロス高槻店（大阪）
旋光の輪舞DUO好評稼働中です。毎週金曜日は対戦強化デーとなっております。ビギナー講習会も行っています。お気軽にご参加くださいませ！

●えの木（高知）
MFCが新台8台になりました。

新たに追加・変更されるルール

旋光の輪舞DUO Ver.2.00

【スコア】で集計します。使用キャラクター（機体）、カートリッジ、サポートキャラクターの種類は問いません（※集計開始日が前後する可能性があるので、開始日は追ってWEBで告知します）。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY：NORMAL、POINT VS CPU：1、ROUND TIME CPU：70]

重要なお知らせ

当コーナー宛てのメールアドレスが変わります！

旧：hi_score@arcadiamagazine.com

新：hi_score2009@arcadiamagazine.com

※メール送付の際には、必ずアドレスをご確認ください。また、質問の際には必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。 e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第5回

弊誌Geek編集長のコラム。今回は付録DVDと闘劇'09に関する内容。
タツカプDVD収録について質問したところ、「諸般の事情で収録を断念。タツカプ勢には申し訳ない!」とのこと。

選手の汗と涙が詰まった付録DVD! とくとご覧あれ!

（会場の熱気を余さず収録する方法募集中!）

例年パッケージ製品（単体のDVD発売）としてリリースしてまいりました闘劇'09のDVDを、今年からアルカディア本誌への付録にすることに致しました。その最初の号が今月号ということになります。従来よりも1カ月ほど早いDVD化が実現し、各号につき2タイトルずつ収録され、大変お買い得となっております。

ただし、その代償として、全試合収録ではなくなっています。収録時間も2タイトル合計で120分がいっぱいいっぱいですから、従来の形態と比較して、失っているものもないとはいえません。

これに関しては、読者貴兄いろいろ思うところもおありでしょう。しかし、今取りうる選択肢の中ではベストの形態をご呈示させていただいたつもりです。ぜひご理解をお願い致します。

闘劇は、ダブルエリミネーション、ルーザーズトーナメントを採用する、選手に数度のチャンスを与える大会と比較して、実力に加え運が大きく絡む大会といえます。

大舞台、そしてミスが許されない緊張から、普段通りの動きができる選手は一握りです。そういった理由から、DVDに収録される試合も欠片の瑕疵の無いという性質のものではありません。

その裏側にある、頂点を目指して日々努力し、チームメイトと激論をかわした決勝大会までの過程というバックグラウンドにご着目いただき、だれも結末を知らない筋書きの無いドラマが紡がれた、闘劇'09 FINALのあの日に思いを馳せていただければ幸いです。

選手の磨き上げられた技術、チームワーク、ゲームにかける熱い思いは、見る者に勇気を与えてくれます。DVDをぜひ楽しんでいただき、ゲームと向き合う際の日々の糧としていただければと思います。

DVDにまとめて思うのは、あの会場の熱気をそのままの形で伝えるのは、なかなか難しいことだということです。会場に居てしか得られない体験というものがあります。

付録DVDを機会に闘劇に興味を持っていただけた方は、ぜひ参加を、また予選、闘劇FINALに足を運ぶことをご検討いただければと思います。

さて、今回は会場をDIFFER有明からJCBホールに移して開催する初めての闘劇となりました。

昨年までは日程がバッティングするコミックマーケットで午前中の時間を過ごし、歩いて移動して午後からはDIFFER有明で、とはしごする人も珍しくなかったわけですが、今年はそうした人の流れが期待できませんでした。

一方で、会場が変わったことでキャパシティは大きくなりました。果たして人の入りはどうか、と心配されましたが、蓋を開けてみれば、初日のチケットは完売という盛況。足を運んでいただいた皆様に御礼申し上げます。来年もよろしくお願い致します!

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームを[illegible]めた、古参ゲーマーのなれの果て。[illegible]イル、エデンの東、サマーウォーズ、そして[illegible]Pet、SREngineとAR[illegible]

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は2ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●ところでボーダーブレイクがいよいよ稼動! これでFPSムーブメントが盛り上がってくれるといいなあ。ところで闘劇'09の私的サプライズは、RX君の減量具合! 4枚エイジスに挟まれたかと思うぐらいぺしゃんこになってて本当に驚いたということを蒸し返しておきたい。（杉田）

●アルカディアが10周年ということは当然アフロも10周年。記念に何かデカいことでもやりたいです。いっそのこと一冊まるごとアフロでもいいんじゃないでしょうかね。あ、でも萌え魂は残したいしウメハラコラムや杏野はるなさんのコーナーも……。じゃあカラー100ページで妥協します!（尾崎）

●来月は「LoVⅡ」のPRカードが付録に登場! KOFシリーズでお馴染みのヒロアキ氏に男前のパラディンを描いてもらいました。家宝にします! 話変わって今月の5連休、超・はた迷惑。締切が1週間も前倒しになるので、編集部は地獄絵図。社会人にはうれしくない人の方が多いと思うがどうか?（霜田）

●若干足が遠のいていた某所店舗にも、「BB」が入荷されると聞いてまずは一安心。毎度のことではありますが、稼働直後の盛り上がりを眺めるだけってのは……、ホントに寂しい限り。はた迷惑なシルバーウィークではありますが、早いところ参戦して対戦感を取り戻したいと思います。（伊勢猫）

●このテのゲームが大好きな僕にとって、まさに遊ぶ要素しか無い「ボーダーブレイク」が稼働! 撃破されてもタイム分は遊べるので、腕に自信の無い方も安心。ぜひお試しプレイしてほしいッ!! あと、ひっそりとバーチャのデータ集も掲載。バチャっ子のみんな、買ってね!（ブラウニー狩人・itakyo）

●ついにボーダーブレイクが稼動開始。なんかロケテの時よりも待ち時間が長いような……。人気があることをうれしく思う反面、原稿に追われる身として、この待ち時間は非常に厳しい。ほかの店舗も順次稼動予定らしいので、それに期待かな。（地元にも入荷希望のOYZ@マイコン常連）

●「ボーダーブレイク」に手を出してみようかと検討中。仕事のある年寄りには気合いを入れて「やりに行く」のが厳しいので、時間や場所を問わず気軽に遊べるのはうれしい限り。ただ、この手のゲームをプレイするのは約10年ぶりなので、3D酔いが……。これぱっかりは慣れるしかないですね。（河野）

●バージョンアップしてさらに面白くなった「旋光の輪舞DUO」。個人的には、ペルナちゃんがプレイヤーキャラとして戻ってきてくれたのがうれしくてうれしくて小躍りしてしまいます。今回の特集では設定関連も結構がっつりフォローできたと思うので、興味を持った人はゲーセンへダッシュ!（黒鉄タカスエ）

●やっとアルカディアでも編集部ブログが始まります。ファミ通.comからのリンクになります。編集部の日常やらコンパニオンの写真、誌面でフォローできないタイトルなどを扱っていく予定です。この号が発売のころにはスタートしてると思います。気を張らずに頑張っていきます。（綺麗なお姉さんが大好きな高瀬）

●某ゲームの攻略本から休み無し、というか半ば職場放棄気味に逃げ出してきてフレーム出しに入ったのですが、さまざまなトラブルに見舞われて未だ終わる気配がありません。とりあえずなんとか仕事を終わらせて来月号までのんびりとハンドルを捻る作業に集中したいですわ（矢永）

●「ボーダーブレイク」の全国稼働が開始しました。あまりアーケードに馴染無いジャンルとは思いますが、コンシューマーでは有名になりつつありますし、意外とすんなりとハマれる人が多いんじゃないでしょうか。近場のゲームセンターに置いてくれるといいですけどね。（井川）

●記事で関わったカードゲーム『ヴァイスシュヴァルツ』に激ハマり中。ネット、リアルともに充実したコミュニティが魅力です。今月は「LoVⅡ」、『アヴァ鐘オンライン』とカードゲーム記事に関わりましたが、こちらもコミュニティが面白さの一つですよね。一人でやるのはもったいない!（ちくわ）

●「旋光の輪舞DUO」特集のために、改めて2003年4月号本誌の「魂を籠める者」を読み直した。ここで語られている危機感は、2009年のいまとなっては、より切実なものとして感じられる。いま、「ぼくたち」にできること。それは何なのかを改めて考えてみようと思う。（松浦）

●今年の夏はあまり暑さを感じなかったものの、闘劇→静岡ⅡDXイベントとこなしたおかげで結局"熱い"夏でした。静岡では初めてマイク握ったりして、恥ずかしながらも貴重な体験ができて満足笑。イベントに協力してくれた方々、静岡に見に来てくれたプレイヤーに感謝です!（ハナダ）

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　高瀬康次／井川 史也／松浦 恵介／尾崎 貴也
■編集協力（五十音順）　飛鳥／age／杏野はるな／伊勢猫／ウメハラ／MVP／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／KYO／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／タケヤマ／田渕健康（トリスター）／ねこセンサー／パチ／はなだ／ハメコ。／矢永／よるよる／モリカワ
■制作協力　株式会社アークライト　片岡 大輔（編集）／田頭 恒太（編集）／柳生 詳史（デザイン）清野 宏之（デザイン）
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤美帆／石崎和美
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／倉持結香／戸橋ことみ／葉生田采丸
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

月刊アルカディア11月号［No.114］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA　No.114
第10巻 第11号 通巻第114号 平成21年11月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11447-11
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　arcadia-contact@arcadiamagazine.com

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

LORD of VERMILION Ⅱ
beatmania ⅡDX 17　SIRIUS
ほか数タイトルを特集予定!

特別付録

LORD of VERMILION Ⅱ PRカード
パラディン（Illustration by ヒロアキ）
付録DVD　闘劇'09 FINAL Vol.2
・鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
・ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

NEXT NUMBER 2009年12月号は

2009年10月30日（金）発売予定
予価1,150円（税込み）

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
1月号（2009年11月30日発売）への投稿もよろしくお願いします!
2月号（2009年12月30日発売）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り
1月号／10月16日（金）必着
2月号／11月16日（月）必着
3月号／12月16日（水）必着

システムガイド
ICカードの導入から操作方法、
及びゲームルールを詳しく紹介。

ブラスト・ランナーガイド
強襲、重火力、支援、狙撃に分かれた
機体ごとの戦術や装備を解説。

マップガイド
渓谷と市街地、それぞれの設備と
重要拠点をマップとともに説明。

データベース
機体&武器パーツ、素材、勲章、
キャラクターアイテムの詳細データを収録。

インタビュー
開発スタッフに数々の疑問を直撃。

好評発売中!
価格:1,680円【税込】

発行:エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555(代表)
発売:角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
TEL:0570-060-555 受付時間/12:00~17:00(土・日・祝日を除く)
E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten -エビテン- http://ebten.jp/eb-store/